ФУТУРИСТИЧЕСКИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ

03 (84) февраль 2001

PC • PSOne • PS2 • Dreamcast • GameCube • XBox • Mac

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru



X-BOX INSIDE

CIVILIZATION III
QUAKE III TEAM ARENA
GUILTY GEAR X
EXTERMINATION

PARKAN

ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ

ИГРЫ:

Munch's Oddysee · Ultima Worlds Online · Phantasy Star Online · Tropico · Onimusha

ПРОХОЖДЕНИЯ:

Final Fantasy IX · Quake III Team Arena · Jagged Alliance 2.5 · Дракула 2

4 600000 010847

Новый номер в продаже с **20** числа

МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

Что это такое?
Как ими пользоваться?
Сколько они стоят?
Что они могут?

Что сможешь **ТЫ!**



Началась **подписка!** на журнал

Подписку можно оформить **на любой срок**, начиная с января 2001 года. Журнал будет доставляться курьером в пределах Москвы. Доставка осуществляется как по частным адресам, так и на служебный адрес. Цена журнала с доставкой **28** рублей.

Подписаться на журнал и получить более подробную информацию о подписке можно по телефонам компании "Интерпочта":

921-1138, 921-1142, 921-0834, 921-0508, 921-2988, 925-0794, 925-3760, 925-2206.

МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ



ТАТЬЯНА ПЛОТНИКОВА –
ВЕДУЩАЯ ШОУ "ПАРОЧКИ".

2001

ЯНВАРЬ

П	1	8	15	22	29
В	2	9	16	23	30
С	3	10	17	24	31
Ч	4	11	18	25	
П	5	12	19	26	
Б	6	13	20	27	
ВС	7	14	21	28	

ФЕВРАЛЬ

П		5	12	19	26
В		6	13	20	27
С		7	14	21	28
Ч	1	8	15	22	
П	2	9	16	23	
Б	3	10	17	24	
ВС	4	11	18	25	

МАРТ

П		5	12	19	26
В		6	13	20	27
С		7	14	21	28
Ч	1	8	15	22	29
П	2	9	16	23	30
Б	3	10	17	24	31
ВС	4	11	18	25	

АПРЕЛЬ

П		2	9	16	23	30
В		3	10	17	24	
С		4	11	18	25	
Ч		5	12	19	26	
П		6	13	20	27	
Б		7	14	21	28	
ВС	1	8	15	22	29	

МАЙ

П		7	14	21	28
В	1	8	15	22	29
С	2	9	16	23	30
Ч	3	10	17	24	31
П	4	11	18	25	
Б	5	12	19	26	
ВС	6	13	20	27	

ИЮНЬ

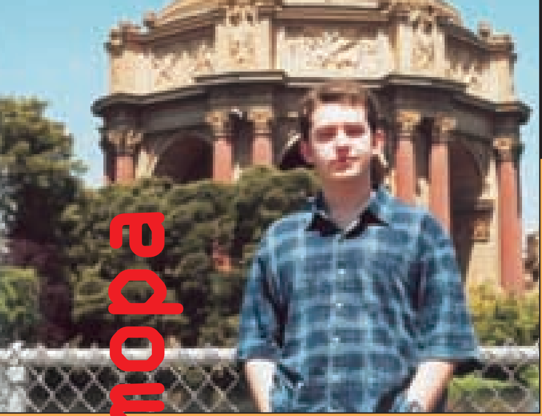
П		4	11	18	25
В		5	12	19	26
С		6	13	20	27
Ч		7	14	21	28
П	1	8	15	22	29
Б	2	9	16	23	30
ВС	3	10	17	24	



ВЫРЕЖЬ, СВЕРНИ И ПОСТАВЬ ПЕРЕД СОБОЙ!



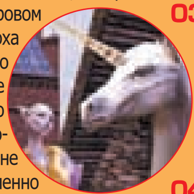
СОДЕРЖАНИЕ



колонка редактора

Добро пожаловать в эпоху онлайн!

Как ни удивительно, новый XXI век начался для нашего журнала с совершенно обыкновенной вещи. Мы всего-навсего новыми глазами посмотрели на онлайновые игры и их переспективы в ближайшем будущем. К этим действиям нас подвигла не только удивительная Phantasy Star Online (творение Sonic Team скорее, послужило катализатором), но и все те события, которые происходят сегодня на игровом рынке. В самом деле, эпоха онлайн наступает незаметно, но совершенно неотвратимо. Даже ваш покорный слуга, начисто отрицающий битву с противником, которого не видно и не слышно, начинает постепенно проникаться мыслью о том, что online-игры - это круто. Возможно, коллега-Долинский поднимет меня на смех, но во всех доступных на сегодня онлайновых мирах я чувствую себя неуютно. Вероятно, не появилась еще пока такая игра, которая смогла бы захватить, заворожить раз и навсегда. Но ее появление уже близко. Совсем близко. Ну а PSO - это "всего лишь" очередной пример безупречного игрового дизайна...



Всегда ваш,

Сергей Амирджанов



СИ №03(84) февраль 2001

На 1-й стр. обложки: XXI век - эпоха новых технологий. Консольные войны ближайшего будущего будут разрушительны и увлекательны. А над миром взойдет черная звезда X-Box...



X-Box
Большая премьера

Работа Microsoft по созданию первой игровой приставки компании наконец–то, **подходит к своему завершению.** На выставке Consumer Electronic Show **2001 сам Билл Гейтс представил финаль**ный вариант внешнего облика X–Box и по**казал первые игры на новой платформе.**

Игры в алфавитном порядке





Parkan

Железная Стратегия

Три с половиной года были потрачены не зря. Это первая мысль, которая приходит в голову после прохождения четырех обучающих миссий. А потом начинается самое интересное.

Phantasy Star Online

Мы пристально следили за развитием этого проекта с того самого времени, как только узнали, что действительно скрывалось под одной из четырех "секретных" разработок, заявленных хорошо известной у нас командой – Sonic Team. Да и как могло быть иначе? Что может быть более интригующим для нас, как ни первая в истории онлайновая ролевуха для видеоприставок!!!



Список рекламодателей



ЭКСПЕРТ: Сергей ОВЧИННИКОВ
e-mail: ovch@gameland.ru

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

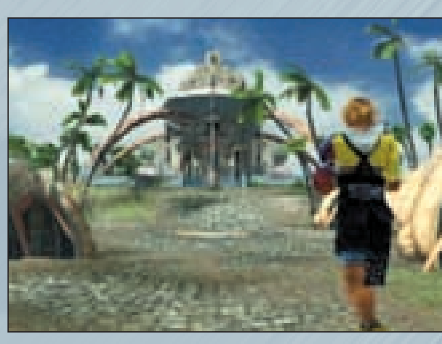
Секретность некоторых игровых компаний и их страстное нежелание, чтобы игровая общественность узнала какие-либо детали находящихся в разработке проектов практически до самого момента их появления на свет, порой просто поражает. Все игровые издания сегодня живут бесконечными юридическими бумажками: протоколами о неразглашении секретной информации, всевозможными формулярами и документами. О самих играх, похоже, все немножко подзабыли. Впрочем, сегодня отличный повод наконец о них вспомнить. Два крупнейших события в индустрии почти в один день...

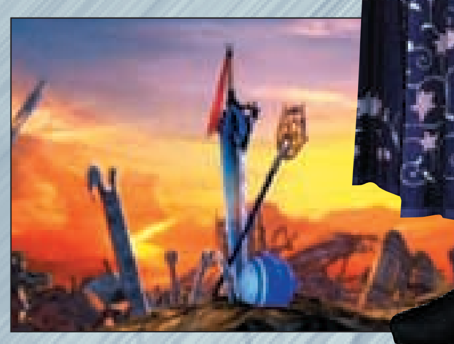
ПЕРВЫЕ ИЗВЕСТИЯ О FINAL FANTASY X.

Несмотря на то, что по заверениям издательства Square новая игра из сериала Final Fantasy должна появиться на PlayStation2 уже в конце марта этого года, до последнего момента никакой достоверной информации о проекте попросту не существовало. С самого дня анонса FFX 29 января 2000 года на пресс-конференции Square Millenium, создатели игры не поделились ни одним скриншотом, ни одним роликом, ни малейшей деталью относительно сюжета или игрового процесса. Единственным источником информации о проекте стала ежемесячная колонка извечного композитора музыки к играм серии Nobuo Uematsu в популярном журнале Famitsu, где он регулярно проливал свет на некоторые аспекты нового шедевра. Именно оттуда мы узнали о том, что в FFX, у персонажей, наконец-то, появятся голоса; что звуковая дорожка и эффекты будут записаны в Dolby Digital 5.1; что главную музыкальную тему будет исполнять популярная японская певица Rikki; что графический и дизайнерский дух игры будет навеян природой и культурой южных островов Японии, в частности известным по недавней встрече президентов стран «большой восьмерки» тропическим островом Окинава. И лишь сейчас Square осмелилась предоставить прессе первую реальную информацию об игре, показать ее главных героев и несколько ранних скриншотов. Центральной линией сюжета FFX станет противоборство стихий воды и огня и соответствующих им богов, – именно они изображены на роскошном логотипе игры. Соответственно, мораль будет заключаться в единстве противоположностей, как на поле боя или в деле спасения мира, так и в человеческих взаимоотношениях. Final Fantasy X как две капли воды напоминает восьмую часть сериала, – очень похожие герои (арт-директором вновь стал Tetsuya Nomura, создавший героев к FFVII и FFVIII), сильная любовная линия, суперреалистичные фигуры и лица. Только девочка Yuna обладает несколько более тонкими чертами лица и, кажется немножко более стройной, чем Rinoa, а мальчик Tidus, во-первых, рыжий, а во-вторых, без шрама. Плюс ко всему, он, видимо, не такой зануда как его предшественник Squall, и вдобавок ко всему прочему увлекается водными видами спорта, – неудивительно, в таком-то тропическом раю. Сама игра поражает яркими красками, даже после Amano'вского великолепия Final Fantasy IX. Final Fantasy X будет полностью полигонной, без предварительно обсчитанного заднего плана и с несколько меньшим количеством CG-роликов. Многие из которых будут заменены на компьютерную графику, генерируемую PlayStation2 в реальном времени. Заметьте, ни один из представленных здесь скриншотов (кроме роскошного арта) не является кадром из заранее обсчитанного CG-ролика, – все real-time'овые. Картинка собственно из игрового процесса всего одна, и надо признать, что пока Final Fantasy X выглядит в ней на уровне хорошей игры на Dreamcast. Впрочем, и здесь можно заметить многие из пока не решенных разработчиками проблем с PlayStation2, – прежде всего «фирменную» зернистость изображения. Впрочем, это делу почти не мешает, – выглядит FFX все же весьма и весьма достойно. Выход игры, вполне очевидно, не состоится ни в каком марте, а скорее, будет сопутствовать появлению на японском рынке Nintendo'вского GameCube, – Square и Sony наверняка не удержатся от того, чтобы лишний раз не напомнить о своем существовании старому партнеру а заодно и всем потенциальным покупателям новой машины Nintendo. Подробнее о Final Fantasy X читайте в следующем номере «Страны Игр»!

НОВЫЙ ПОКУПАТЕЛЬ ДЛЯ SEGA.

В начале января авторитетное и ранее редко уличавшееся в распространении непроверенных сведений издание New York Times опубликовало странный материал, посвященный грядущему поглощению находящейся в стадии финансового кризиса компании Sega... ее крупнейшим и древнейшим конкурентом, издательством Nintendo. По мнению NY Times, переговоры о покупке Sega ведутся уже на протяжении нескольких месяцев, причем сейчас стороны уже практически обговорили все детали сделки и Nintendo готова выкупить Sega за сумму около 2 миллиардов долларов. В ответ на эту публикацию акции Sega взлетели на несколь-

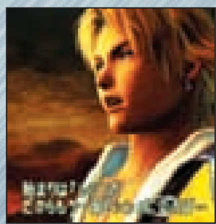






ко десятков процентов, а представители Nintendo и Sega выступили с грозными заявлениями насчет спланированной американцами провокации и объявили о том, что никаких переговоров не велось и уж тем более каких-либо договоренностей сторонами достигнуто не было.

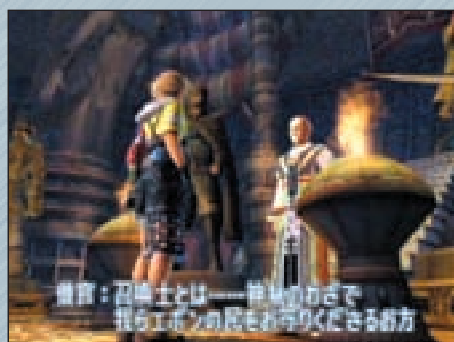
На самом деле во всей этой истории, конечно же, есть и доля истины. Sega, к сожалению, не в состоянии в одиночку продолжать борьбу на игровом рынке, и из этого тупика у компании есть три в равной степени вероятных выхода: отказ от собственной игровой системы и превращение в крупное мультиплатформенное издательство (пожалуй, уровня повыше Electronic Arts); присоединение к корпорации Microsoft с последующим влиянием в его структуру и полной поддержкой X-Box; продажа активов более дружественной с точки зрения жизненной философии и концепции бизнеса Nintendo с сохранением значительной независимости и автономности и работа с GameCube и GameBoy Advance. При этом терпящая бедствие Sega на сегодняшнем рынке является как раз тем самым камушком (или, скажем, булыжничком), который способен с легкостью склонить в ту или иную сторону весы равновесия в сражении за игровой рынок ближайших лет. Иными словами, компания, переманившая Sega на свою сторону, будет бесспорно, иметь предпочтительные шансы на победу в этой войне. Окончательно это станет известно, скорее всего, к концу года, когда Sega сможет, наконец-то, подвести итоги трехлетнему жизненному пути Dreamcast, сделать какие-то выводы и подумать о собственном будущем.





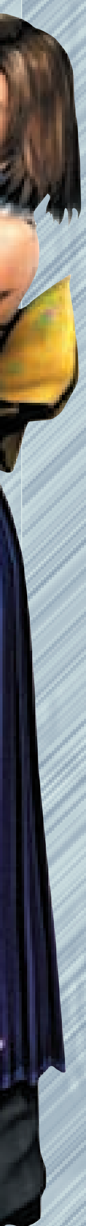
DREAMCAST БЕЗ ПИРАТСТВА.

Удивительная, хотя и давно ожидавшаяся новость пришла от компании Sega, которая решила положить конец или хотя бы серьезно воспрепятствовать распространению пиратских игр на Dreamcast. В новых моделях приставки, которые уже поступили в продажу в Японии и США, отключена возможность распознавания и проигрывания любых дисков, кроме фирменных GD-ROM и Audio CD. Соответственно, пиратские CD-ROM и CD-R на таких приставках работать не будут. Не секрет, что колоссальный успех Dreamcast на российском рынке, который наблюдается в последние месяцы, вызван именно появлением в продаже многочисленных пиратских игр, и появление модифицированной и защищенной модели консоли может серьезно помешать пиратам снимать сливки со свежего рынка. Так что людям, готовящимся купить приставку я бы советовал сделать это в ближайшее время. Впрочем, недооценивать пиратов тоже навряд ли стоит, – ведь ни один из многочисленных трюков Sony по предотвращению проигрывания нелицензионной продукции на PlayStation, а позже и на PSOne, так до конца и не сработал.



РАСКОЛ В RITUAL ENTERTAINMENT.

Не стоит заранее расстраиваться. Скандальные заголовки журналисты обычно используют исключительно для того, чтобы привлечь ваше внимание к своим произведениям. На самом деле знаменитая и любимая в народе студия Ritual Entertainment, создатели Sin, FAKK2 и Blair Witch 3, вовсе не раскалывается, а попросту разделяется на два дружественных, но независимых коллектива. Это связано с желанием издательства Gathering of Developers как можно скорее начать разработку продолжения легендарной стратегической игры Myth 3: The Wolf Age. Тот коллектив Ritual, который взялся за воплощение в жизнь этого проекта, назвал себя Mumbo Jumbo Studios и планирует выпустить игру уже в начале следующего года. Основной же костяк Ritual работает сейчас над пока неанонсированным 3D Action для издательства Electronic Arts на движке Quake III Arena (или, вероятно, Doom 3) и начинает работу над Sin2. Обожаемый россиянами Levelord остается в основном составе Ritual.

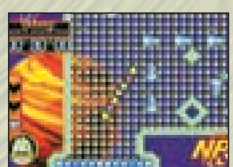


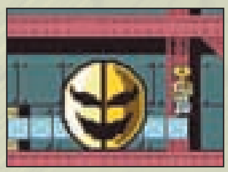
ЭТОТ СТРАШНЫЙ GBA.

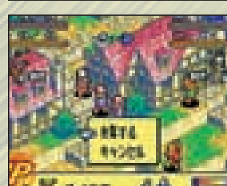
16 января 2001 года компания Nintendo провела в Японии пресс-конференцию, на которой анонсировала все детали японской премьеры GameBoy Advance, которая, что известно уже совершенно точно, состоится 21 марта этого года. Помимо представления трех цветов в которых будет первоначально доступна новая игровая система, призванная сменить проданный 110-миллионным тиражом GameBoy, Nintendo также показала и анонсировала огромное количество игровых проектов, часть из которых будет доступна уже в день появления системы, а часть – несколько позже. Собственно анонс вызвал у большей части редакции реакцию сдержанного ликования, – GameBoy Advance действительно показывает себя только с лучшей стороны, и система обещает стать одним из центральных событий года.

Вместе с уже известными вам по нашим прошлым публикациям Mario Kart Advance и Kuru Kuru Kururin в день выхода в свет системы в продаже появятся также Mario Advance, представляющий собой весьма усовершенствованную версию Super Mario Bros 2. для NES образца 1988 года и F-Zero Advance, являющийся почти точным портом оригинального F-Zero для SNES, с его псевдотрехмерной графикой, огромными скоростями и незабываемой динамикой. Как в Mario Advance, так и в F-Zero будет возможность играть не только в Single player-режиме, но и вчетвером по специальному link-кабелю, который также будет доступен 21 марта. Обе игры выглядят просто великолепно. Konami приготовила к премьере системы более десятка различных игр, из которых наибольший интерес представляет старая-новая Castlevania с красочной графикой уровня SNES. Но самое неизгладимое впечатление произвел на нас набор ролевых игр, которые появятся на GBA. К уже анонсированному Golden Sun от разработчиков Shining Force компании Camelot добавились сиквелы и ремейки Fire Emblem, GameBoy Wars Advance и Tactics Ogre Gaiden, которая выглядит и, наверняка, играется на порядок лучше других. Разрешения и количества цветов GBA вполне достаточно, для того, чтобы воспроизводить на экране комплексную статистику из тактических RPG, так что я предвижу, что в скором времени нас ждет настоящий поток подобных игр. Весьма мило смотрится и совершенно новая RPG Magic Vacation, а уж втайне горячо любимый и ожидаемый вашим покорным слугой (чего никак не может понять Борис Романов) Kuru Kuru Kururin засверкал новыми красками в свежепоказанных новых уровнях.

21 марта Nintendo планирует выпустить на японский рынок по меньшей мере 1 миллион Game Boy Advance, – капля в море, учитывая огромное количество поклонников системы по всей стране. Стоить система будет 9800 иен, что составляет примерно 90 долларов. Игры же на GBA будут достаточно дорогими – почти по 45 долларов, что, впрочем, вполне естественно для Nintendo, мертвой хваткой вцепившейся в рынок портативных игровых систем и не намеренной никуда с него уходить. Настоящая золотая жила, этот Game Boy Advance.

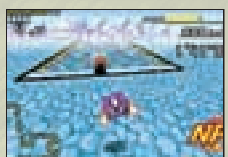




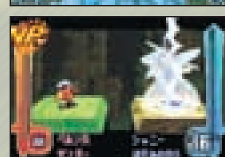














СТРАНА ИГР
№24 (81) декабрь 2000
www.gameland.ru

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-1906 от 15.03.2000.
Выходит 2 раза в месяц.

РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге *serge@gameland.ru* издатель
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* главный редактор
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* заместитель главного редактора
Борис Романов *borisr@gameland.ru* редактор Видео
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* редактор Онлайн
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* корреспондент в США
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* корректор
Максим Заяц *maxim@gameland.ru* зам. главного редактора

ART

Михаил Огородников *michel@gameland.ru* арт-директор
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* дизайнер
Максим Каширин *max@gameland.ru* дизайнер

GAMELAND ONLINE

Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master
Академик *akademik@gameland.ru* WEB-редактор

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* руководитель отдела
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* менеджер
Ольга Басова *olga@gameland.ru* менеджер
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер
Тел.: (095) 229-4367, 229-2832; факс: (095) 924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* менеджер
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru* менеджер
Тел.: (095) 229-3908, 229-5463; факс: (095) 924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

GAMELAND PUBLISHING

ЗАО "Гейм Лэнд" учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор

Игорь Натпинский служба безопасности и связь
Глеб Маслов с правоохранительными органами

Для писем 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
E-mail magazine@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE

Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* director
Game Land Company publisher
Phone: (095) 292-4728; fax: (095) 924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: (095) 250-4629

Отпечатано в типографии: "ScanWeb", Finland
Тираж 50 000 экземпляров

Цена договорная

Дизайн обложки: Михаил Огородников

ХИТ-ПАРАД ПРОДАЖ ИГР В США ЗА 2000 ГОД.

TOP 10 НА ВСЕХ ПЛАТФОРМАХ

1. Pokemon Stadium, Nintendo, N64	1,701,820
2. Tony Hawk's Pro Skater 2, Activision, PSOne	1,553,269
3. Tony Hawk's Pro Skater, Activision, PSOne	1,300,029
4. The Legend of Zelda: Majora's Mask, Nintendo, N64	1,206,489
5. Gran Turismo 2, Sony, PSOne	1,155,469
6. Tony Hawks' Pro Skater, Activision, N64	1,007,806
7. Madden NFL 2001, Electronic Arts, PSOne	990,914
8. Final Fantasy IX, EA/Square, PSOne	987,354
9. WWF Smackdown, THQ, PSOne	976,143
10. Perfect Dark, Nintendo, N64	940,963

TOP 10 PLAYSTATION2

1. Madden NFL 2001,	Electronic Arts	661,140
2. Tekken Tag Tournament,	Namco	331,371
3. SSX,	Electronic Arts	326,751
4. NHL 2001,	Electronic Arts	186,434
5. Ridge Racer V,	Namco	124,951
6. Midnight Club: Street Racing,	Rockstar Games	120,857
7. Smuggler's Run,	Rockstar Games	120,606
8. Summoner,	THQ	117,409
9. TimeSplitters,	Eidos	115,680
10. Dead or Alive 2: Hardcore,	Tecmo	108,869

TOP 10 PLAYSTATION

1. Tony Hawk's Pro Skater 2,	Activision	1,553,269
2. Tony Hawk's Pro Skater,	Activision	1,300,029
3. Gran Turismo 2,	Sony	1,155,469
4. Madden NFL 2001,	Electronic Arts	990,914
5. Final Fantasy IX,	Square EA	987,354
6. WWF Smackdown!,	THQ	976,143
7. Driver 2,	Infogrames	804,447
8. WWF Smackdown! 2: Know Your Role,	THQ	759,620
9. Syphon Filter 2,	989 Studios	711,997
10. Driver,	Infogrames	675,446

TOP 10 DREAMCAST

1. NFL 2K1,	Sega	901,791
2. Crazy Taxi,	Sega	745,417
3. NBA 2K1,	Sega	504,429
4. Shenmue,	Sega	461,374
5. Resident Evil: Code Veronica,	Capcom	442,406
6. NHL 2K,	Sega	348,511
7. World Series Baseball 2K1,	Sega	347,026
8. Sonic Adventure,	Sega	328,303
9. NBA 2K,	ega	311,283
10. Tony Hawk's Pro Skater 2,	Activision	286,063

TOP 10 NINTENDO 64

1. Pokůmon Stadium,	Nintendo	1,701,820
2. The Legend of Zelda: Majora's Mask,	Nintendo	1,206,489
3. Tony Hawk's Pro Skater,	Activision	1,007,806
4. Perfect Dark,	Nintendo	940,963
5. WWF No Mercy,	THQ	764,737
6. Mario Party 2,	Nintendo	702,054
7. Star Wars: Episode I: Racer,	Nintendo	632,143
8. The World Is Not Enough,	Electronic Arts	517,694
9. Mario Tennis,	Nintendo	503,200
10. Donkey Kong 64,	Nintendo	499,294

Аналитическая компания PC Data обнародовала на днях списки самых продаваемых игр на всех домашних платформах по итогам 2000 года. Что самое приятное, так это то, что чуть ли не впервые за всю историю американской игровой индустрии, подобный аналитический материал сопровождался точными цифрами продаж. Среди игр, проданных близким к миллионному тиражом, даже есть одна игра на Dreamcast, проданная 900-тысячным тиражом. Радует грандиозный успех Crazy Taxi и вполне сопоставимые с PlayStation темпы продаж спортивных игр. Самой продаваемой игрой года стал, конечно же, сенсационный сериал Tony Hawk's Pro Skater, проданный в общей сложности на разных платформах (первая и вторая часть вместе) более, чем четырехмиллионным тиражом. Далеко не так плохо, как предполагалось, стартовала в Америке и PlayStation2, десятка продаж которой закрывается DOA2 со стотысячным тиражом. Великолепный год провела платформа N64, заполучив четыре места в первой десятке продаж. Даже Perfect Dark, который, как уверяла Nintendo «продавался так себе» разошелся в количестве, угрожающе близком к миллиону копий.
К сожалению, распространенные PC Data цифры не включают еще две невероятно популярные платформы: PC и GameBoy, на обеих из которых в этом году было немало суперхитов. Нам, к примеру, совершенно точно известно, что тираж Diablo II перевалил за 1, 100, 000 копий, а количество проданных коробок сенсационных The Sims составляет около полутора миллионов экземпляров. Pokemon Silver и Gold компании Nintendo, бесспорно, стали лидерами продаж на всем рынке видеоигр в этом году, и были проданы тиражом, превышающим 5 миллионов экземпляров. И эта цифра, скорее всего, удвоится по итогам года 2001-го.



Даже те, кто никогда не сидел за рулем автомобиля, получит возможность стать первым среди гонщиков-профессионалов в самом захватывающем авторалли — Чемпионате Форд. Надо только крепче взяться за баранку одного из автомобилей марки Форд (среди которых Ford Focus, участник чемпионата FIA World Rally, или участник чемпионата Auto Trader British Touring Car — Ford Mondeo), выбрать автотрассу, вдавить педаль газа — и поехали!

- Игра разработана с помощью специалистов Ford Motor Company, поэтому все ходовые особенности и характеристики автомобилей (включая Fiesta, Ka, Escort, Focus, Puma, GT90, Taurus) отражены с абсолютной точностью.
- Возможность ремонтировать и модифицировать свою машину между гонками или сдать ее в магазин подержанных автомобилей.
- Иллюзию можно окончательно превратить в реальность, выбрав в качестве управления игрой рулевое колесо, клавиатуру, джойстик или геймпэд.
- 10 автотрасс, максимально приближенных к реальности.



www.1c.ru www.nival.com

Фирма «1С» Nival Interactive empire

Фирма «1С»: 123056, Москва, а/я 64 Селезневская, 21 Тел.: (095)737-9257 admin1c@1c.ru



АКАДЕМИК

БОЛЬШАЯ ПРЕМЬЕРА

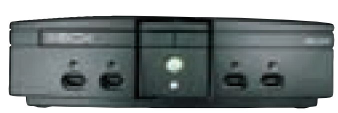
Работа Microsoft по созданию первой игровой приставки компании наконец-то, постепенно подходит к своему завершению. По крайней мере, чисто техническая ее часть. После долгих месяцев ожидания и задержек, Microsoft представила на выставке Consumer Electronic Show'2001 финальный вариант внешнего облика X-Box, и показала первые игры на новой платформе. В этом материале вы найдете все свежеоткрытые подробности свершившегося анонса.



Старая-добрая CES

Из так называемых непрофильных выставок, проходящая ежегодно в Лас-Вегасе Consumer Electronic Show, для игровой индустрии ближе и роднее всех. Ведь до 1995 года, когда на свет совместными усилиями всех крупных игроков индустрии появилась E3, CES была единственным шоу, на котором издательства показывали новые игры и анонсировали новые платформы. Именно на CES свет увидели NES, Genesis, SNES и масса других новинок. Наверное, именно этим ностальгическим фактором Билл Гейтс руководствовался при выборе места, в котором произойдет один из важнейших анонсов года. Раскрутка X-Box вообще проходит по некоему совершенно невероятному и доселе невиданному сценарию. Вместо того, чтобы провести одно грандиозное шоу-анонс с раскрытием всех подробностей, Microsoft предпочитает выдавать информацию об X-Box строго дозированными порциями, таким образом постоянно поддерживая интерес игроков на должном уровне. Тактика работает, во всяком случае пока, - об этом вы можете с легкостью судить по той частоте, с которой материалы об X-Box появляются в нашем журнале, который, как известно, не привык проходить мимо значительных событий в игровой индустрии. Однако у такого подхода тоже имеются свои минусы. Будучи поставленной в ситуацию, когда все время приходится откладывать какую-либо часть информации «на потом», Microsoft рискует навлечь на себя недовольство игровой прессы. В самом деле, вся история X-Box, уже достаточно богатая, представлена целым рядом достаточно безликих самих по себе анонсов и событий. Доминантной точки в этой истории пока не намечается. А этого мы, пишущая братия, очень не любим. Любому сюжету нужен драматизм, неожиданные повороты, желательно, с судебными схватками, предательствами и замысловатыми, подчас сомнительными сделками. Не то, чтобы машина Microsoft работала как часы, - напротив, мощная и почти неуязвимая корпорация столкнулась на игровом рынке с массой проблем, решить которые ей пока не удалось. Но вот энтузиазма и душевного подъема, как это бывает в случае крупных анонсов Sega, Nintendo и даже иногда Sony, Microsoft'овские действия пока не вызывают. Это, впрочем, дело поправимое. И анонс на CES вполне должен был стать первым шагом Microsoft на пути ко всенародному признанию.

X-Box в различных проекциях. Почти DVD-плеер...





Самый большой cooler в игровой индустрии. NV20 греется...

Польза и вред журнальных эксклюзивов

Игровая пресса была и остается нелюбимым, но, увы, единственным способом донести до целевой аудитории (фанатов) информацию о любом анонсе нового проекта или целой игровой платформы. В более продвинутой в игровом плане Японии раз пять-шесть в год проходят выставки видеоигр и игровых автоматов, на которых игровые компании общаются со своей аудиторией напрямую. В Америке и Европе же игровые выставки закрыты для «простых» людей, и на них съезжаются исключительно профессионалы: аналитики и журналисты. Для того, чтобы анонс X-Box на CES приобрел максимально возможную огласку, Microsoft договорилась с издательством Ziff-Davis о публикации в февральском номере популярнейшего журнала Electronic Gaming Monthly обширного материала по X-Box включая первые фотографии официального дизайна самой приставки и ее джойстика наряду с рассказом и скриншотами обо всех представленных на CES игровых проектах. Журнал должен был выйти сразу же после анонса, то есть, приблизительно 10 января. Однако по совершенно непонятным обстоятельствам, тираж попал в продажу и даже был частично разослан подписчикам уже в первых числах января, за несколько суток до того, как Билл Гейтс должен был раскрыть свой тщательно охраняемый секрет. Несмотря на то, что ошибку быстро раскрыли и продажу журнала временно приостановили, не прошло и нескольких часов до того момента, как отсканированные из EGM фотографии попали в Интернет и не были распространены по всем ведущим игровым сайтам. Ярости Microsoft не было предела, - пригрозив участвовавшим в провокации сайтам страшными санкциями, компании удалось погасить волну, однако вред к тому моменту уже был причинен и Гейтсу не оставалось ничего другого, кроме как сделать вид, что никто из присутствовавших на презентации и не догадывался о том, что же скрыто под черным покрывалом на сцене конференц-зала Las Vegas Convention Centre.

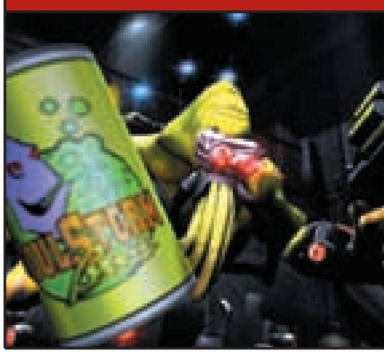
По размерам X-Box несколько больше PS2. И значительно толще...













Самыми же скандальными стали изменения, постигшие графическую подсистему X-Box. Вместо чипа NV25, как предполагалось ранее, в состав приставки войдет несколько модифицированный NV20. X-Chip и так получился достаточно мощным и вместо того, чтобы ждать еще полгода, пока NVidia получит рабочие образцы NV20, решено было довольствоваться 250 Мегагерцовым чипом, первые образцы которого уже поступили в производство.

X-Box Inside

Прежде чем приступить к обсуждению внешнего вида консоли, стоит обратить внимание на технические характеристики X-Box, которые со времени своего первого анонса достаточно серьезно изменились. Прежде всего, как и ожидалось, центральный процессор Pentium III немного «подрос» в тактовой частоте с 600 до 733 МГц, что, конечно же, положительным образом скажется на производительности финальной коробочки. Стоит также отметить, что компания Intel, которая будет производить процессоры для X-Box отдельно от процессоров для PC, намерена внести в CPU для X-Box ряд незначительных, но достаточно принципиальных изменений, которые направлены, прежде всего, на то, чтобы процессор мог более эффективно работать с графическим ядром NV20 и шиной памяти. Дополнительных MMX-расширений из набора Pentium 4 в этом процессоре не будет. Разумеется, в X-Box процессор будет встроен намертво и предприимчивым умельцам, рассчитывающим превратить не слишком дорогостоящий X-Box в машинку для добычи процессоров, памяти, жестких дисков и прочих комплектующих, придется несколько поумерить пыл. Конечно, Microsoft, по крайней мере, на первых порах, будет терять деньги на каждой проданной консоли, но никакой возможности заработать на этом никому не представится.

Самыми же скандальными стали изменения, постигшие графическую подсистему X-Box. Вместо чипа NV25, как предполагалось ранее, в состав приставки войдет несколько модифицированный NV20. X-Chip и так получился достаточно мощным и вместо того, чтобы ждать еще полгода, пока NVidia получит рабочие образцы NV20, решено было довольствоваться 250 Мегагерцовым чипом, первые образцы которого уже поступили в производство. Поскольку NVidia решила немножко снизить темпы выхода новых продуктов (и осенью вместо NV20 представила NV16), то и Microsoft пришлось выбирать между возможностью выпустить консоль в 2001 году и неотвратимой задержкой до 2002-го, даже на родном американском рынке. Но гораздо интереснее даже не это. NV20 и NV25 будут по сути своей одним и тем же чипом, но только 25-й вариант будет чуть побыстрее и будет работать на более высокой тактовой частоте. И тем не менее, официальный прогноз производительности со снижением всего на 50 МГц рухнул с сумасшедших 300 миллионов полигонов в секунду до вполне скромных 125. Впрочем, всерьез воспринимать эту цифру было бы по меньшей мере некорректно. Заявляемая как Sony, так и Microsoft производительность является теоретической и не имеет ничего общего с реальными играми. X-Box, скорее всего, сможет выдавать на экран порядка

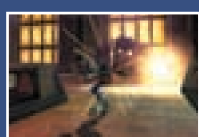


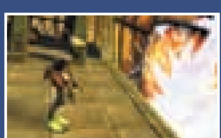
Oddworld: Munch`s Oddysee

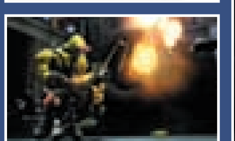
Максим Заяц

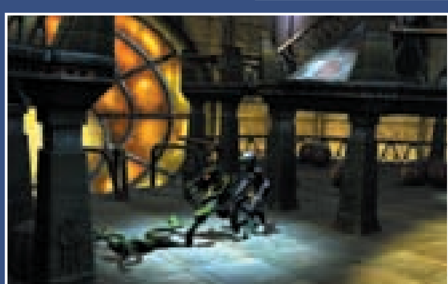
> «...Губит людей не пиво,
> губит людей вода.»
> песенка из к/ф «Не может быть»

Рано или поздно это должно было случиться. Согласно традиции нашего времени игры любых жанров могут становиться трехмерными. Стратегия? Разумеется. Квест? С удовольствием. Аркада? Ну кто же в этом сомневался! О том, что третья часть знаменитого сериала Oddworld осчастливит своим появлением совсем другую приставку, фанаты PlayStation узнали уже довольно давно. Долгое время все, включая разработчиков, были уверены, что новым домом для зеленых мудоконов станет PlayStation 2, но этим планам так и не суждено было осуществиться. На сегодняшний день игра разрабатывается уже под новую консоль корпорации Microsoft - X-Box, и, похоже, это решение останется неизменным. Второе революционное нововведение Oddworld Inhabitants - общая трехмерность всего происходящего в мире Oddworld. Долгое время везде, включая компьютерные выставки, разработчики ограничивались демонстрацией суперкрасивого ролика, который, по идее, должен был изображать игровой процесс во всем его великолепии. Что ж, это казалось действительно красивым, а главное - на удивление играбельным. В душе зарождалась надежда, что переход в 3D не будет означать гибель ВСЕХ традиций сериала - вот же они, мудоконы, вот они, слиги, набор тактических уловок остался практически прежним; что до трех-









мерности, так это даже лучше - больше простора для деятельности... Впрочем, мечты, похоже, так и останутся мечтами. Недавно разработчики решили продемонстрировать РЕАЛЬНЫЙ геймплей игры. «Потом пришел поручик Ржевский и все опошлил». Даже с учетом всех скидок на то, что процесс разработки на сегодняшний день еще очень далек от завершения, реальная игра сильно отличается от рекламного ролика. Нет-нет, все по-прежнему очень красиво и стильно... Великолепная, даже несмотря на довольно низкое разрешение, графика и сверхстильный дизайн всегда были отличительными чертами игр этой серии на PlayStation. Что уж говорить про X-Box с его техническими возможностями... Игра по-прежнему выглядит просто безупречно - оригинальные, хорошо анимированные персонажи, симпатичные текстуры, масса спецэффектов. Правда, трехмерности ради пришлось пожертвовать великолепными игровыми фонами, но... кто сейчас об этом вспомнит? Главное ведь что - геймплей. А он на сегодняшний день чувствует легкое недомогание... Есть твердая надежда и даже уверенность в том, что в shooter игра не превратится - «не приспособлены кролики по стенам лазить». Но и о шикарных связках типа «пробежал, прокатился, подпрыгнул, подтянулся, перескочил через четыре пропасти, повернул рычаг и побежал обратно» однозначно придется забыть. Добро пожаловать в трехмерность! Главный герой растерянно озирается посреди огромного зала, прячется в тени и даже пытается что-то делать - но, с учетом возможности бежать «на все четыре стороны», о прежних скоростных комбинациях явно придется забыть. Настало время тактического планирования и убегания от неумолимого врага, который прячется сбоку-сзади-вон-за-тем-ящиком. Работу камеры нам пока не показали... Оно и правильно - глядишь, поработают над ней подольше, она еще и удобной окажется. Но в том, что старой игре пришел конец, можно уже не сомневаться. Oddworld умер. Да здравствует новый Oddworld... Точно? Вы уверены? Ну, тогда - да здравствует!



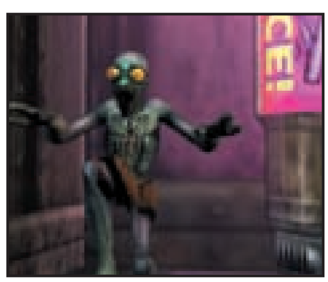
8-12 миллионов текстурированных полигонов со всеми эффектами в реальных играх, точно так же, как PS2 способна максимум на 5-6 с заявленными 66. Более того, навряд ли было бы корректно со стороны Microsoft вообще говорить о каких-либо конкретных цифрах до тех пор, пока дизайн консоли не завершен. Что касается Nintendo GameCube, то сведения о производительности нинтендовской приставки, официально способной обрабатывать 8-9 миллионов полигонов в секунду, пока достаточно противоречивы. С одной стороны, никто, даже сама Nintendo не заявляет о том, что GameCube мощнее даже PS2, с другой же, многие разработчики, создающие игровые проекты для NGC, делятся информацией о том, что

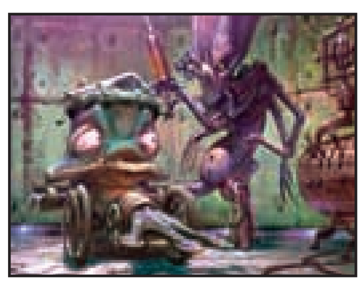
В X-Box не будет никакой региональной защиты, мешающей проигрывать на одной приставке игры, выпущенные в разных регионах мира. Правда, здесь имеется один небольшой, но неприятный момент. Microsoft пообещала, что в ее собственные игры подобная кодировка встраиваться не будет, что же касается остальных издательств, то они все-таки смогут включать подобную защиту. Иными словами, американский, японский и европейский X-Box все-таки будут отличаться друг от друга, и издательствам не доставит никаких проблем включить региональный lock-out.

новое творение Nintendo по мощности просто невероятно, и программистам уже удается выжать из GameCube и 10 и даже 12 миллионов полигонов в секунду.

Третий важный момент - возможность проигрывания DVD-фильмов. Об этом Microsoft говорила еще во время первых анонсов X-Box, однако учитывая некоторые проблемы с DVD-видео, с которыми столкнулась PlayStation2, Microsoft несколько изменила свою точку зрения на этот вопрос. Всем известно, что многие покупают PS2 исключительно ради возможности смотреть кино, и поэтому для игрового рынка эти люди (и консоли) практически потеряны. Microsoft придумала достаточно изящный выход из ситуации. Стандартный комплект поставки X-Box НЕ БУДЕТ включать возможность просмотра DVD-фильмов. Покупателям будет предложено за некую пока не анонсированную сумму купить дополнительный пакет «софта» вместе с пультом дистанционного управления, и лишь после этого возможность просмотра фильмов станет доступной. Навряд ли найдется много народа, который будет раскошеливаться на минимум 300-долларовый X-Box и еще дополнительное устройство к нему, в то время как стандартный DVD-плеер к концу года будет стоить в США уже никак не более 150 долларов.

Последнюю технологическую новость можно назвать настоящим подарком Microsoft всем игровым фанатам. В X-Box не будет никакой региональной защиты, мешающей проигрывать на одной приставке игры, выпущенные в разных регионах мира. Правда, здесь имеется один небольшой, но неприятный момент. Microsoft пообещала, что в ее собственные игры подобная кодировка встраиваться не будет, что же касается остальных издательств, то они все-таки смогут включать подобную защиту. Иными словами, американский, японский и европейский X-Box









все-таки будут отличаться друг от друга, и издательствам не доставит никаких проблем включить региональный lock-out. Будем надеяться, что подобная идея не придет им в голову.

Дизайн: Компьюсоль

Дизайн и внешний облик игровой консоли, - один из важнейших факторов ее успеха. Этого, я думаю, никому объяснять не требуется. Как правило, в дизайне внешнего облика приставки компания, ее создающая, стремится четко высказать свою жизненную философию, позицию, стремления и мечты. Элегантный Dreamcast, технологичная и амбициозная PlayStation2, стильный и неуклюжий GameCube, - все они с первого взгляда способны привлечь внимание именно СВОЕГО игрока. Что же касается X-Box, то с легкостью можно сказать, какие помыслы владели дизайнерами в процессе работы над странной черной коробкой, но пока совершенно не понятно, для кого же предназначено это творение.

Для игровой приставки X-Box обладает огромными размерами. По виду он даже немного смахивает на стандартный системный блок для компьютера, но все же несколько более маленький. Примерно так же можно было бы представить и web-приставку, и видеомагнитофон, и DVD-проигрыватель. В строгих очертаниях X-Box можно увидеть PlayStation'овские ребристые бока, Saturn'овские формы. Если дизайн PlayStation2 можно условно обозначить как «Космос и Земля», то для X-Box больше подходит «Космос и Природа», - ярко-зеленые «глаза» смотрят на нас не только с центральной верхней точки консоли, но и с джойстиков (практическое предназначение отсутствует. Возможно, во включенном состоянии будут светиться). Единственной реально оригинальной находкой можно назвать пересекающую весь корпус букву X, главный лейтмотив консоли и центральная точка приложения всех маркетинговых усилий Microsoft. Немного странным кажется тот факт, что CD-tray расположен в X-Box не по центру конструкции, а с левой ее стороны, - штука вполне типичная для компьютеров, но совершенно необычная для игровых консолей (не считая, конечно, PlayStation2, которая по идее всегда должна находиться в стоячем положении, - так она выглядит более стильно).



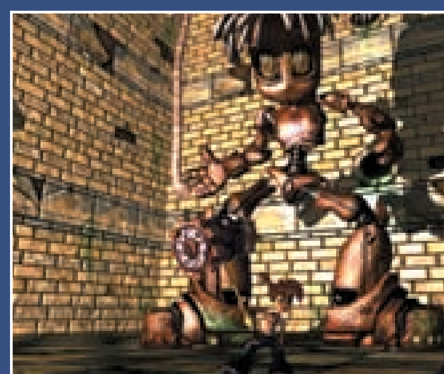


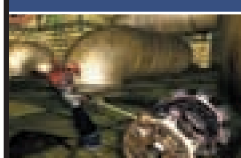
Дизайн джойпада начисто слизан с Dreamcast. И по форме, и по расположению кнопок он практически полностью повторяет знаменитое творение Yuji Naka, созданное им некогда для суперпроекта Nights. Позже Sega капельку изменила этот джойпад для Dreamcast, а вот теперь идею эксплуатирует Microsoft. Лишь два мало-мальски серьезных отличия: шесть кнопок вместо четырех (правда, основных все равно только четыре, A, B, X, Y) и наличие второго аналогового штурвала под большой палец правой руки, - в точности как у GameCube. В джойстике имеется два очень тонких слота для карточек памяти, микрофонов или каких-либо других устройств. Правда какими они будут, нам пока неизвестно.

Вцелом, внешний вид X-box оставляет приятное впечатление. Никаких кардинальных ошибок дизайнеры не сделали, грамотно позаимствовав все то лучшее, чем на сегодняшний день располагает индустрия. В силу этих же причин дизайн X-Box лишен какой бы то ни было индивидуальности и уж тем более ничего не говорит о революционности платформы. Признаться, мы ожидали от Microsoft чего-то более интересного. После шокирующих анонсов дизайна как PS2, так и GameCube, мы, наверное, уже привыкли к тому, что каждое новое событие будет удивлять еще больше. X-Box же оказался совершенно обычным. И зеленый глаз положения не исправляет.

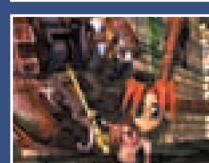
Malice - уникальное создание. Меньше игра, и гораздо больше - технологическая демка...

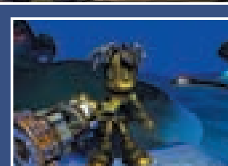
Помимо обнародования дизайна X-Box, Microsoft впервые решилась показать первые играбельные демо-версии трех проектов на X-Box на незавершенном прототипе development kit'a, уже оснащенном одним из первых чипов NV20. Несмотря на тот факт, что Oddworld: Munch's Oddysee несомненно, является одной из самых ожидаемых игр на платформе, всеобщее внимание прессы оказалось все-таки приковано к другой игре, по всей видимости, потому, что Munch's Oddysee все еще не выглядит достаточно хорошо, чтобы игру можно было назвать революционной с графической точки зрения. Также показанный на CES ролевой проект New Legends не привлек особого внимания ввиду того, что он пока находится на ранней стадии разработки. Поэтому о качестве новой приставки Microsoft журналисты судили по третьей представленной игре - Malice от знаменитой некогда английской студии Argonaut Software. Знаменита Argounaut, прежде всего, своей работой над супершутером Starfox для SNES. Были в ее истории и другие, чуть менее известные и популярные проекты, последним из которых был Action Red Dog для Dreamcast. Что же касается Malice, то с этой игрой, издавать которую будет сама Microsoft, Argonaut планирует в полной мере продемонстрировать технологическую мощь X-Box. Несмотря на то, что демо-версия Malice работала на скорости лишь около 30 кадров в секунду и не хватала звезд с неба в плане количества демонстрируемых на экране полигонов, тем не менее, являла собой зрелище весьма впечатляющее.





Главная героиня Malice - испорченная сумасшедшая рыжеволосая девочка Алиса, радикально отличающаяся от своего предположительного прототипа, Кэрроловской Алисы. По собственной глупости она освобождает страшного механического демона Malice, который немедленно начинает воплощать в жизнь планы по уничтожению человечества. По своей сути игра представляет собой достаточно необычный платформер в насквозь технологичном безумном мире. Трубы, всевозможные механизмы, роботы, реки лавы и кислоты, грандиозные рукотворные сооружения, мрачные подземелья и масса отвратительных монстров, от тараканов и пауков до мутировавших зомби и прочей гадости. В арсенале у девочки масса оружия и даже кое-какие магические заклинания для борьбы с магическими же противниками.





Движок, на котором создается Malice, называется Shadowcaster. Невозможно было придумать столь точного названия. Уникальная технология Argonaut позволила снабдить тенями абсолютно все игровые объекты, причем тенями абсолютно правильными, идеально просчитанными и выверенными до малейшей детали в соответствии с освещением. Вторым же серьезным прорывом Argonaut, которым движок почти наверняка полностью обязан возможностям NV20, являются блестящие текстуры, придающие металлическим и не только металлическим объектам в игре совершенно невероятный вид. Насколько хорошо выглядит в Malice сам металлический демон, вы можете увидеть в ролике на нашем CD. Несмотря на то, что с чисто игровой точки зрения Malice пока не кажется нам чем-то особенным или удивительным, за оставшееся до завершения разработки время Argonaut наверняка еще сможет успеть дополнить великолепную графику достойным игровым процессом. Или не успеет, что, по правде говоря, вероятнее ;-)

Продолжение.
Начало в номере 02(83)
за январь 2001 года.



МИРОВАЯ ИНДУ

1995-2000

Сергей Овчинников при участии Дмитрия Агарунова, директора издательства GameLand, Дмитрия Мартынова, директора компании SoftClub и Юрия Мирошникова, руководителя направления мультимедиа компании 1С

1996 год стал, пожалуй, главной поворотной точкой практически для всех крупнейших игроков. Именно тогда, после выхода в свет последнего и самого грозного из претендентов на царствование на рынке видеоигр, все издательства и разработчики наконец-то получили полную информацию, на основании которой они смогли просчитать стратегию развития на несколько лет вперед. Уже к концу года все основные силы были расставлены, а борьба игровых платформ переросла из яростной схватки за каждую нишу рынка, каждое независимое издательство, каждого разработчика в чисто позиционные сражения, - всем уже были известны имена победителей. Для игр на PC этот год также был судьбоносным, - игры на персональных компьютерах также меняли платформу, медленно, но верно переходя из DOS в новомодный Windows'95, тем самым все больше интегрируясь в компьютерное железо и все больше залезая на территорию, подконтрольную всесильной корпорации Microsoft.

32-битное поколение игровых платформ, как это ни странно, ограничилось лишь тремя заметными приставками: вышедшей еще в 1993 году сверхдорогой и, увы, маломощной 3DO и одновременно дебютировавшими Sony PlayStation и Sega Saturn. Неудачные попытки Sega и Atari с их 32X и Jaguar в учет принимать не следует. Компания же Nintendo, выпустившая свой



УСТРИЯ:



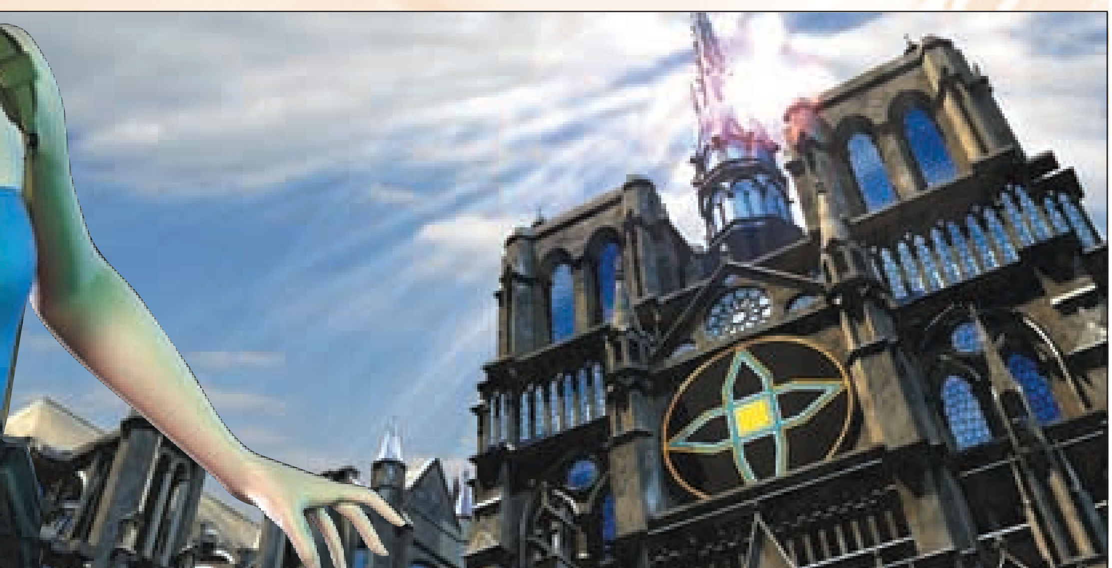
SuperNES еще в 1991 году, не торопилась включиться в 32-битную гонку, стремясь выжать максимум из своей 16-битной машины, продажи игр на которую весь 1995 и 1996 год были чрезвычайно высоки. Немаловажным фактором этой неторопливости послужила также и история с разрабатывавшимся приводом CD-ROM для SNES, который Nintendo первоначально делала вместе с Sony, а затем и с Philips. Отказавшись от этой, по мнению Nintendo, бесперспективной, опасной и дорогостоящей технологии, японский гигант начал разработку новой консоли с чистого листа. Позволив конкурентам вырваться вперед в процессе разработки платформы нового поколения, Nintendo решила выйти на рынок с машиной, которой бы не было равных по технологической мощи. Вместе с компанией Silicon Graphics был разработан особый графический чип, способный воспроизводить ряд весьма впечатляющих эффектов, доступных ранее исключительно графическим рабочим станциям. Такие вещи как MIP-Mapping, сглаживание текстур, освещение в реальном времени, - все это впервые стало доступным с появлением на свет Nintendo 64. 95-Мегагерцовый процессор, сверхбыстрая память Rambus RDRAM, - все это обещало настоящую графическую революцию. В то же время решение Nintendo не прибегать к использованию CD-ROM (ввиду возможности легкого пиратства) было воспринято в индустрии крайне негативно. Nintendo продолжала полностью контролировать весь процесс производства картриджей, а игровым издательствам приходилось точно рассчитывать тиражи будущих игр и рисковать серьезными денежными суммами в случае неожиданно низких продаж (в среднем, производство картриджа для N64 стоило около $30, в то время как себестоимость компакт-диска для PlayStation у Sony составляла не более $3). Несмотря на непробиваемый имидж и великолепный маркетинг Nintendo, большая часть игровых издательств на момент выхода в свет N64 уже серьезно сотрудничала с Sony, которая к марту 1996 года отпраздновала продажу на американском рынке миллионной приставки PlayStation. Самым же болезненным для Nintendo «предательством» стал уход в стан противника главного поставщика первоклассных RPG компании Square, гарантировавшей Sony эксклюзив на Final Fantasy VII. Впрочем, процесс перехода Square в стан Sony включал также и



приобретение последней значительного количества акций издательства, - так что по большому счету для Sony это было скорее инвестиционным проектом, нежели сложной процедурой «переманивания». Уже в конце января на PlayStation в Японии вышел первый суперхит, проданный миллионным тиражом, - им стал Capcom'овский BioHazard (он же Resident Evil). Уже в марте игра вышла в Америке под неутихающие восторженные возгласы прессы и сопровождаемая мощной рекламной кампанией. Надо сказать, что именно Resident Evil стал лучшим подспорьем для Sony в борьбе с надвигающейся Ultra 64, - великолепная взрослая игра, ориентированная на подростковую, а не детскую, аудиторию.

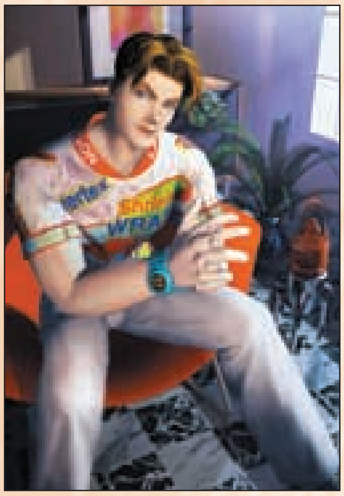
Ultra 64 должна была появиться еще в конце 1995 года, однако несмотря на полную готовность к запуску с точки зрения «железа», Nintendo не была в состоянии вовремя завершить разработку игровых проектов, с которыми новая машина должна была поступить в продажу. Грандиозный проект Shigeru Miyamoto Super Mario 64 находился в разработке всего два года, но показать игру в играбельном виде Nintendo смогла только на выставке Shoshinkai в ноябре 1995 года. Mario 64 предстал перед посетителями незавершенным, с некорректно работающим набором текстур, немного глючащей камерой и недоработанными уровнями. Тем не менее, Mario 64 стал тем редким случаем, когда технологический рывок сочетался с прорывом в области игрового игрового процесса. Потому в те темные времена, когда пользователи 32-битных консолей вынуждены были довольствоваться такими играми как Ridge Racer Revolution (одна из самых позорных страниц в истории Namco) или Battle Arena Toshinden 2, Mario 64 был воспринят как настоящее чудо. Игра в одиночку (еще на выставке был представлен так и не увидевший свет Kirby Bowl 64) вытянула всю выставку вместе с поддержанием имиджа и реноме Nintendo. Тем не менее, многие аналитики отметили, что к запуску система все еще не готова, а сама Nintendo либо что-то усиленно скрывает, либо готова совершить критическую ошибку, переоценив свое влияние на рынке и волшебство торговой марки. Nintendo 64 дебютировала в Японии 21 апреля 1996 года с Super Mario 64 и Pilot Wings 64 с чудовищной помпой и многотысячными толпами фанатов Nintendo во всех магазинах. За первые полтора месяца было продано более 800 тысяч консолей, однако полное отсутствие не только хороших, но вообще каких-либо новых игр заставило японцев неожиданно принять выжидающую позицию. Тем более что Sony не смогла не воспользоваться случаем сделать маленький «подарок» конкуренту, и выпустила в день выхода в свет N64 Square'вскую игру Tobal #2 в комплекте с демоверсией самого ожидаемого в Японии проекта Final Fantasy VII. Перед выходом в свет Nintendo 64 произошло событие, которое можно смело занести в траурную книгу игровой индустрии. После двух лет жизни и быстрого периода угасания по выходе PlayStation и Saturn, официально прекратила сущес-







Верните овец на родину!
ОВЦЫ
Овец надо вернуть в созвездие Овна. А сделать это нелегко: овечки имеют привычку забывать, куда они идут, есть до тех пор, пока не лопнут, распадаться на кусочки шашлыка, тонуть в мороженом...
Забавные и очень глупые овечки доставят массу радости людям любого возраста, независимо от того, удастся ли игрокам довести тупых созданий до цели или нет.
Игровой процесс для одного или двух игроков с возможностью выбирать роль любого из четырех пастухов четырех разных овечьих отар.
Семь миров полных опасностей и приключений, скрытых ловушек, блеяния, дурацких ситуаций и приятных призов.
Четыре тренировочных уровня и премиальная игра каждому, собравшему шесть «золотых овец»!
1С
ИГРОТЕКА
ОВЦЫ
ОВЦЫ
empire
Фирма "1С"
NIVAL INTERACTIVE
empire
www.nival.com www.1c.ru
http://www.nival.ru/rus/sheep_info.html
Фирма "1С": 123056, Москва, а/я 64 Селезневская, 21 Тел.: (095)737-9257 admin1c@1c.ru


твование платформа 3DO. Несмотря на производственную поддержку крупнейшей корпорации Matsushita, 3DO попросту устарела слишком рано, чтобы оставалась хотя бы какая-то возможность продолжать борьбу. Разумным решением компания 3DO и ее глава Trip Hawkins (основатель Electronic Arts) прекратили поддержку платформы, и посчитав прибыль (у одной 3DO она составила более 70 миллионов долларов), приступили к реализации новых проектов. Некоторое время после этого Hawkins раздавал зловещие интервью различным игровым журналам, в которых предрекал скорый крах всему 32-битному поколению игровых приставок.

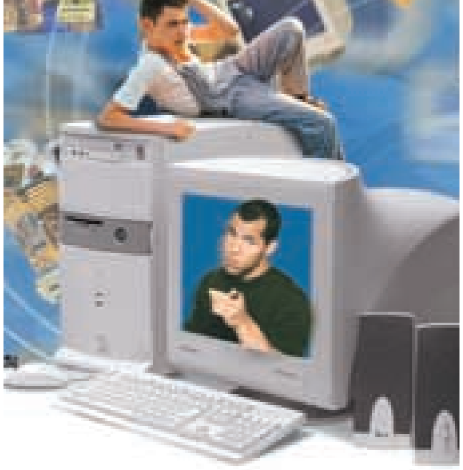
Nintendo сделала ставку на Mario и только на Mario, - компания была попросту не готова в одиночку осуществлять полную поддержку своей платформы. На первых порах стратегия работала безотказно, и ради трехмерного Марио люди были готовы отдать все. Спустя полгода после выхода N64 на платформе были лишь три приличные игры, а вся библиотека дай Бог, составляла десяток тайтлов, в то время как на PlayStation и даже на Saturn игры выходили пачками. Американская премьера N64 прошла 30 сентября 1996 года и была намного успешнее японской, при абсолютно тех же условиях. Благодаря титаническим усилиям президента американского подразделения Nintendo Howard Lincoln'а и великолепной рекламной кампании, N64 была сметена с прилавков магазинов. Повлиял и неожиданный маркетинговый ход: несмотря на прогнозируемый дефицит, Nintendo на самом деле лишь разогревала покупательский интерес и здорово сыграла на страстном желании американцев обзавестись дефицитным товаром. Вдобавок ко всему, N64 вступила на рынок в совершенно новой ценовой категории: 64-битная машина вместо прогнозировавшейся цены в $249 была выпущена на рынок всего за $199, что вынудило Sony также немедленно снизить цену на PlayStation до 199 долларов. Продажи PlayStation осенью 1996 года наверняка доставляли массу хлопот в Sony, - Nintendo выглядела чрезвычайно сильно. Но в 1997 году дела Sony вновь пошли в гору, в то время как Nintendo 64 погрузилась в кризис. Несмотря на то, что картриджи на N64 стоили в среднем на 10-15 долларов дороже, чем обычные игры на Saturn или PlayStation, Nintendo это особенно не мешало, - ведь провозглашенная политика преобладания качества над количеством вполне подразумевала, что потратив немного больше денег игроки получат намного лучшие игры. Спустя полтора месяца после запуска приставки в свет вышел WaveRace 64, великолепная и до сих пор не превзойденная гоночная игра, еще крепче уверившая фанатов Nintendo в том, что они не совершили ошибки, доверившись «большой N» в третий раз подряд. Sony немедленно после выхода WaveRace объявила о работе над подобной игрой для PlayStation, работа над которой была поручена одной из английских команд. Игра называлась Rapid Racer, и, если помните, так и не смогла оправдать возложенных на нее надежд. Впрочем радоваться представителям Nintendo оставалось уже не очень долго. Уже появившийся 2 декабря давно ожидаемый Star Wars: Shadows of the Empire заставил людей несколько изменить свое мнение о бескомпромиссной победе Nintendo 64. Тем временем Nintendo анонсировала скорый выход дополнительного расширения 64 DD, снабженного возможностью не только считывать информацию с 64-Мегабайтных магнитооптических дисков, но и записывать на них, тем самым давая возможность разработчикам создавать сложные трехмерные постоянно изменяющиеся в течением времени миры. Miyamoto'вская Zelda 64 должна была выйти именно для 64DD и в теории это дополнение в комплекте с игрой должно было обойтись не дороже, чем в $100. Куда привела кривая дорожка истории эту затею, нам прекрасно известно. Ну а великолепной Ocarina of Time никакой 64DD даже и не потребовался.

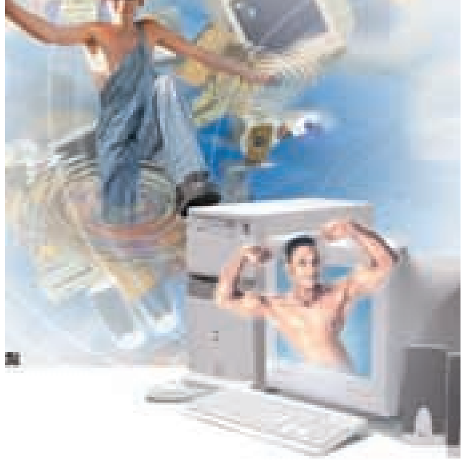
1996 - год громогласного шествия Windows по планете. Выпущенная в сентябре 1995 года операционная система Microsoft, призванная сменить не только старые неуклюжие и неудобные версии Windows, но и полностью уничтожить мир «черных» или на худой конец «синих» экранов, Windows'95 понравилась не только сотрудникам офисов и прочим «деловым пользователям». Microsoft не жалела усилий для того, чтобы вбить в голову игровым компаниям тот факт, что под Win'95 игры делать проще и удобнее, чем под DOS. Корпорация развернула большую пропагандистскую работу, пристроила под свое крыло несколько талантливых групп разработчиков и в качестве примера самостоятельно выпустила несколько игр. По словам Билла Гейтса, «Windows'95 создана для того, чтобы максимально приблизить компьютер к игровой консоли по удобству интерфейса и простоте использования». Прекрасно продается Microsoft Flight Simulator, а в одном только 1996 году Microsoft выпускает более 10 игр под Windows'95, в то время как в 1995-ом таких проектов было всего 4. В 1997 году эта цифра перевалит отметку в 50. Год корпорация закончит, владея аж 3,5 процентами рынка PC-игр. Кто бы тогда мог предположить, что всего лишь каких-то четыре года спустя Microsoft будет стоять приступом уже у самого сердца игровой индустрии, готовясь нанести решающий удар своей собственной игровой приставкой X-Box. Тогда же в целях скорейшего покорения игрового рынка Гейтс и Ко скооперировались с новообразованной киностудией DreamWorks SKG и ее игровым подразделением DreamWorks Interactive. На протяжении двух лет, пока альянс DreamWorks-Microsoft существовал, на свет появилось лишь несколько игр, наиболее запомнившимися из которых стали великолепный пластилиновый Neverhood и кинострашилка Goosebumps. В дальнейшем же отношения компаний не сложились, и DreamWorks предпочла работать с Electronic Arts, которая впоследствии и купила талантливых разработчиков. Под Windows'95 начинает создаваться большинство новых игр, и даже портируются некоторые старые - например, Doom, Doom II, Hexen, MechWarrior2 и многие другие. Благодаря библиотекам DirectX разработчикам более не нужно заботиться о совместимости их творений с десятками разнообразных видео и звуковых карт, писать каждый раз заново драйверы для «мышки» и заниматься прочей ерундой. Microsoft обо всем позаботилась. Забавный факт - штаб-квартира Microsoft в Рэдмоде, неподалеку от Сиэттла, расположена в пяти минутах ходьбы от центрального офиса Nintendo of America. Простое совпадение...

Весной небольшая английская студия Core Design объявила о скором завершении работ над проектом, которому было суждено удивить мир ничуть не меньше, чем пресловутому Mario 64. Core вместе с издательством US Gold, остатки которого позже были превращены в новое и модное начинание под названием Eidos, произвела на свет Tomb Raider, появившийся сначала на Saturn, а спустя несколько недель на PlayStation и на PC. Сочетая в себе элементы Mario 64, Zelda и Doom, Tomb Raider вместе с его сексапильной героиней Ларой Крофт был просто обречен на успех. Версия Tomb Raider для Saturn, появившаяся раньше всех, как и можно было предположить, оказалась самой неудачной. Продажи Saturn-версии оказались не слишком велики, и Core/Eidos согласились на предложение Sony о предоставлении PlayStation эксклюзива на все продолжения сериала вплоть до 2000 года. Свою часть сделки Eidos выполнила честно, выпустив после первого Tomb Raider еще четыре серии приключений Лары Крофт, за это время успев практически полностью угробить некогда невероятно перспективный брэнд однообразием графики и игрового процесса от серии к серии.

Компания Sega в 1996 году, несмотря на все усиливающееся давление на ее Saturn, продолжала борьбу, причем зачастую прибегала к дорогостоящим и увы, малоэффективным методам. Так, например, для продвижения собственной торговой марки Sega потратила по меньшей мере 70 миллионов долларов на строительство и оборудование самого крупного аркадно-развлекательного центра в Европе, - на площади Picadilly Circus в Лондоне. Это семиэтажное грандиозное сооружение, названное SegaWorld не только не окупилось, но и было убыточным с самого первого дня своего существования. В результате Sega пришлось продать свой супер-центр. Немногим более успешным стала созданная в США сетка аркад под названием Sega GameWorks, которой Sega заправляла на пару с той же DreamWorks. Затея также была достаточно дорогостоящей и в результате навряд ли оправдала себя, но по крайней мере Sega'вский бранд и игровые автоматы пользовались завидной популярностью, косвенно помогая продажам Saturn. Большие надежды были возложены компанией на новое творение создателя Sonic'а Yuji Naka, игру под названием Nights into Dreams. Совершенно волшебная игра, ничуть не менее революционная и захватывающая, чем Mario 64, яркая и затягивающая, Nights получила мгновенное признание игровых критиков и журналистов, а придуманный Naka супер-джойстик для «свободного полета в 3D» был взят за основу контроллера для следующей Sega'вской приставки Dreamcast. Тем не менее, ни в Японии, ни в Америке Nights не смогла продаться достойным тиражом. Думается, что куда более попсовый трехмерный Sonic в той ситуации выглядел бы куда выигрышнее, нежели эстетская и не понятная на первый взгляд Nights. В этой игре Yuji Naka также положил начало экспериментам с концепцией искуственной жизни (A-Life). В мире Nights жили некоторые существа, которые со временем могли











изменяться и изменять мир вокруг игрока, делая каждое путешествие по уровням чуть ли не абсолютно новым и всегда неожиданным.

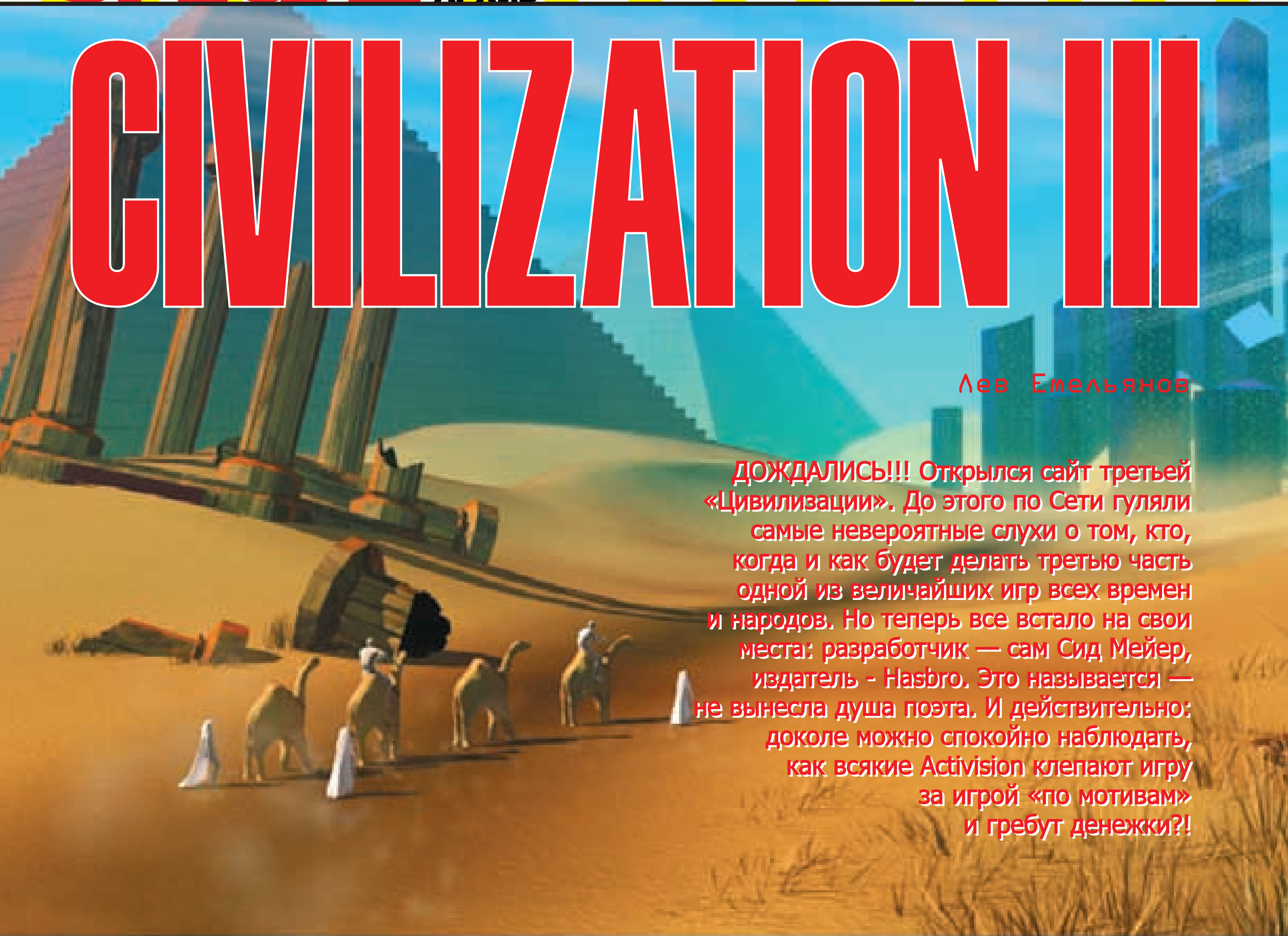
Ближе к концу года американская студия Naughty Dog и киностудия Universal под рекламным прикрытием и огромной поддержкой компании Sony выпускают на PlayStation игру, которой Sony прочит место Super Mario для Nintendo или хотя бы Sonic'а для Sega. Новый маскот Sony - Crash Bandicoot. Герой, бесспорно, весьма интересный и задорный. Но игра, с которой Crash дебютировал перед тысячами новоявленных поклонников PlayStation, все-таки не дотягивала до высокой планки, установленной Mario 64 и даже Nights. Простенький псевдотрехмерный платформер обладал неким шармом и был весьма забавен, но для суперигры этого явно было недостаточно. Настоящим супергероем на PlayStation суждено было стать лишь Solid Snake'у, о котором тогда еще никто пока не вспоминал.

Ричард Гэрриот и студия Origin, недавно купленная издательством Electronic Arts, начавшим собирать все независимые команды разработчиков, работы которых она издавала на протяжении долгих лет, под свое теплое крыло, анонсировали девятую, финальную серию из сериала Ultima, прозванную Ultima IX Ascension. Игра стала одним из самых амбициозных проектов EA за всю историю, а на разработку потребовалось более трех лет, за которые Ultima 9 успела превратиться из полигонной изометрической RPG чуть ли не в Tomb Raider. В сентябре 1996 года на свет появилась еще одна судьбоносная игра - Quake. После грандиозного успеха сериала Doom, немного разбредшаяся по индустрии команда id Software напрямую занялась новыми полигонными технологиями. Появление Quake стало своеобразной демонстрацией силы PC и способности платформы конкурировать по качеству графики с игровыми приставками нового поколения. Пусть до уровня N64 Quake своими силами (без помощи графических акселераторов) добраться и не удалось, тем не менее, достижения id были чрезвычайно радостно приняты фанатами платформы, которые были готовы мириться с практически полным отсутствием дизайна и множеством проблем, сопровождавших достаточно «сырой» релиз. С этого момента студия id становится технологическим законодателем мод для PC'шных игр и регулярно удивляет игровую общественность новыми уникальными движками. Игры от id, к сожалению, с той же скоростью тускнеют. Кстати, одним из первых случаев заимствования 3D-движков для производства игр других марок и даже других жанров стала история с превращением движка Activision'овского MechWarior 2 в технологию для создания стильного автомобильного Action Interstate'76.

Одной из самых громких технологий 1996 года стала Intel'овская идея о добавлении новых мультимедийных инструкции в процессоры Pentium. В результате первого за последние пять лет серьезного изменения набора команд стандартного x86-совместимого процессора появился чип Pentium MMX, чрезвычайно активно раскрученный и оказавшийся на поверку «мыльным пузырем». Единственным игровым приложением, поддерживавшим MMX стала UbiSoft'овская футуристическая гонка Pod, в которой при включении MMX-режима можно было наблюдать чрезвычайно красивое небо с несколькими дополнительными спецэффектами. Впрочем, революция 3Dfx уже была слишком близко, чтобы подобное усовершенствование возымело серьезный эффект. Несмотря на внушительное количество проданных процессоров, идея Intel, фактически, провалилась, хотя и без сопутствующих обычно провалам финансовых проблем, - положение монополиста на рынке процессоров для PC помогло.

Центральным же истичником положительных эмоций на протяжении всего года была Sega'вская новая модель игровых автоматов Model 3 и анонсированный одновременно с ней Virtua Fighter 3. Благодаря сверхмощному графическому процессору компании Lockheed Martin Real 3D и архитектуре PowerPC компании Sega удалось достичь совершенно невероятного качества графического исполнения видеоигры. Virtua Fighter 3 выглядел так, как будто игра сошла с экрана рабочей станции Silicon Graphics или прямо из какого-нибудь набитого под завязку спецэффектами кинофильма. В VF3 многое было сделано в индустрии впервые: реалистичные лица персонажей с мимикой, повсеместное использование motion capture, наличие у героев анимированных пальцев и великолепно смоделированной одежды, продуманная до мелочей боевая система, двенадцать уникальных персонажей, полностью трехмерные и интерактивные боевые арены. И настоящая леди из жидкого металла - хорошая подружка Кэмероновскому T-1000. Сочетание сенсационных графических красот и великолепного игрового процесса обеспечили игре фурор во время первого анонса на японском шоу AOU в начале года и культовый статус в Японии после релиза в ноябре. Про порт этого великолепия на Saturn, вообще говоря, не может быть и речи. Однако Sega уверяет прессу в том, что Yu Suzuki сам возглавит команду разработчиков, которая будет переводить шедевр на Saturn. Увы, свет на домашней системе VF3 увидел лишь в конце 1998 года, и не на Saturn, а на Dreamcast. На этой ностальгической ноте я прощаюсь с вами до следующего номера СИ и до следующего года!

Продолжение следует...



CIVILIZATION III

Лев Емельянов

ДОЖДАЛИСЬ!!! Открылся сайт третьей «Цивилизации». До этого по Сети гуляли самые невероятные слухи о том, кто, когда и как будет делать третью часть одной из величайших игр всех времен и народов. Но теперь все встало на свои места: разработчик — сам Сид Мейер, издатель - Hasbro. Это называется — не вынесла душа поэта. И действительно: доколе можно спокойно наблюдать, как всякие Activision клепают игру за игрой «по мотивам» и гребут денежки?!

Так что же произошло на самом деле? Всего лишь то, что компания Firaxis, основанная в свое время Мейером со товарищи и переживающая постоянные финансовые и кадровые затруднения, вновь задружилась с Microprose. Правда, их Альма-матер тоже находится не в лучшей форме (если точнее - она с потрохами куплена гигантской корпорацией Hasbro). Но что мы, в конце концов, все о деньгах? Не хлебом единым жив человек, попробуем лучше разобраться, что Мастер готовит нам на этот раз.

Для начала - небольшой исторический экскурс. Как известно, первая Civilization вышла в 1990 году, т.е. больше 10 лет назад. И никто, подчеркиваю, НИКТО до сих пор не смог сделать игру, превзошедшую этот нетленный шедевр. В нее даже сейчас играть намного азартнее, чем, например, в Call to Power. Да, так вот, 10 лет назад был создан новый жанр, определены его стандарты и установлена никем не побитая планка качества. В роли правителя одной из стран вы строили империю, развивали науку и промышленность, боролись за счастье своих граждан, вели затяжные войны с соседями... Если бы я задался целью просто перечислить, не вдаваясь в подробности, все фишки Civilization, мне потребовалось бы полжурнала. И все равно любой игравший в нее смог бы добавить что-нибудь от себя - настолько многогранная это вещь. Через несколько лет вышла Civilization II - немного подправленная графика, ряд незначительных нововведений и отвратительный интерфейс в стиле «Windows» (впрочем, тогда это было модно). По сути, получился римейк, не более того. Тем не менее, за прошедшие годы народ раскупил более 4 миллионов копий этих двух игр.

Затем в 1998 году вышла Sid Meier's Alpha Centauri - сюжетное продолжение Civilization. От нее ждали откровения и прорыва к новым высотам, но сенсации не состоялось. Неприятное для глаз цветовое решение, переусложненный геймплей и, что самое ужасное, игра была немного занудна. Была, была, не спорьте. Иначе ей простили бы любые графические и интерфейсные недочеты. Почему так вышло? Точно не знает никто. По моему скромному мнению, дело здесь в том, что разработчикам пришлось самим выдумывать все изобретения, фракции, юниты и т.д., а ведь «Цивилизация» - это, прежде всего, опора на реальную историю человечества.

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: Turn-Based Strategy
Разработчик: Firaxis Games Издатель: Hasbro Interactive Онлайн: www.firaxis.com/civ3
Дата выхода: пока не объявлена





И вот теперь команда возвращается к истокам. Но это отнюдь не означает, что Firaxis собирается в очередной раз делать своему творению косметический ремонт. Напротив, по словам Джеффа Бриггса (второй столп компании, правая рука Сида Мейера), их цель при создании третьей части - сделать такую «Цивилизацию», которую игроки себе даже представить не могли. Джефф особо подчеркивает, что не будет никаких «пластических операций» или чисто количественных добавлений. Берется все лучшее из Civilization I/II в сочетании с самыми оригинальными и интересными находками Alpha Centauri, плюс добавляются абсолютно новые аспекты геймплея, неожиданные даже для ветеранов.

Звучит заманчиво. Как все это будет выглядеть... на самом деле, никто не знает. На момент написания статьи на сайте не было ни одного игрового скриншота. Представленный концепт-арт весьма мил, но не более того. Естественно, обещан полностью новый графический движок, невероятная анимация юнитов и потрясающие воображение карты...

Если честно, меня все эти графические дела не очень беспокоят. Интересность подобных игр определяется геймплеем и атмосферой. Поэтому плавно перехо-







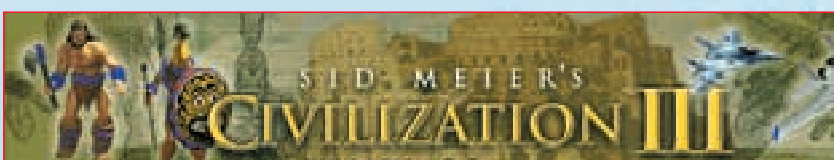








дим к тем крохам конкретной информации, которые удалось выжать из разработчиков. Начнем с того, что система боев будет полностью переделана. Оказывается, изначально Сид Мейер делал первую Цивилизацию как игру сугубо мирную, ему и в голову не могло прийти, что люди начнут играть в нее как в военную стратегию, полагаясь в основном на грубую силу. Именно поэтому сражения были такими примитивными - предполагалось, что все проблемы будут решаться «мирными средствами», а основная цель игрока - спокойное сосуществование с сопредельными странами. Время расставило все по своим местам. Играя в Цивилизацию, народ осваивал навыки, с успехом примененные потом в Warlords, Master of Orion и Heroes of M&M. Соответственно, теперь дедушка Сид просто вынужден переработать сражения, чтобы сделать их более интересными, сбалансировать и повысить реалистичность. Авторы заверяют, что отныне бои - полноценный элемент игрового процесса, способный существенно усложнить и разнообразить военные кампании. Здорово, конечно, но самый главный вопрос: будет ли tactical combat - они тактично замалчивают. Нехорошо это. Помяните мое слово - если управление боями все-таки появится, Heroes рухнут со своего трона королей пошаговых стратегий. И ведь изобретать-то ничего особенного не нужно - возьмите систему сражений из Master of Magic, подновите графику, и дело в шляпе!



Зато наверняка известно, что все крупные нации будут иметь собственных исторических лидеров, способных существенно ускорить ваш путь к победе. Герои смогут как сражаться на поле брани, так и заниматься военно-экономическими вопросами. У юнитов появится такая характеристика, как Зона Контроля. То есть древнегреческий фалангист никогда не сможет удерживать узкий горный проход так же эффективно, как механизированная пехота с огнестрельным оружием. Скорость передвижения на стратегической карте и в бою будет определяться Мобильностью, радиус атаки - наличием дальнобойного оружия, причем тяжелые орудия (катапульты, артиллерия, боевые корабли) способны разрушать вражеские укрепления - стены городов и крепости. Таким образом, при штурме укрепленных пунктов можно существенно ослабить оборонительные бонусы противника.

С военной информацией покончено, переходим к разведданным мирного характера. Авторы скромно заявляют, что Civilization III поднимет изобретательство, строительство и дипломатию в компьютерных стратегиях на новые высоты - игроков ждут абсолютно новые пути к победе и новые невероятные возможности. Обещан функциональный интерфейс - удобный и понятный как для ветеранов, так и для новичков, с возможностью задавать последовательность строительства, чтобы уменьшить возню с микро-менеджментом на поздних стадиях игры. Из Альфы Центавра взяты идеи реалистичных государственных границ и уникальные бонусы и недостатки, присущие каждой из наций. Разумеется, искусственный интеллект оппонентов будет небывало могуч. При этом системные требования традиционно скромны - ведь игра рассчитана на самую широкую аудиторию.

Отдельная песня - это сетевой код. В третью «Цивилизацию» можно будет резаться по Интернету, локальной сети, электронной почте, а также в режиме «hot seat» на одном компьютере. Достаточно сказать, что многопользовательским режимом день и ночь занимается целый отдел инженеров. Впрочем, это относится ко всему персоналу Firaxis - программистам, дизайнерам, художникам и звукорежиссерам - все они вкалывают как проклятые. А что же делает сам Сид Мейер? - спросите вы. Отвечаем: Маэстро осуществляет общий надзор за проектом, непосредственно занимается геймплеем и принимает основные дизайнерские решения. По словам Джеффа Бриггса, у них уже имеется играбельный прототип, и сейчас его полным ходом дорабатывают, полируют и оттачивают (хотя картинок, редиски, не показывают и дату релиза не объявляют).

Попробуем подвести итоги. Civilization III не станет римейком с улучшенной графикой и десятком новых фич. Нас ждет полноценное продолжение, новый фетиш всех любителей глобальных пошаговых стратегий. Во всяком случае в Firaxis уверены, что это будет лучшая стратегическая игра в мире. На данный момент я не рискну разделить эту уверенность, но что Hasbro поправит свое материальное положение, это точно.

ULTIMA WORLDS ONLINE: ORIGIN

Готов спорить, что вы имеете приблизительное представление об Ultima Online. Герой нашей беседы — следующий этап жизни этого проекта — вторая часть игры — Ultima Worlds Online: Origin.

Сергей Дрегалин

Было бы удивительно, если бы было иначе. Ultima Worlds Online сразу заявила о своей трехмерности, невзначай обронив, что это главная особенность, за которой пойдут остальные. И действительно, абсолютно новый движок, выглядящий куда органичнее для нашего времени, нежели спрайтовый кошмар старушки Ультимы. Нет спору, со временем к нему привыкаешь и перестаешь замечать какие-либо недостатки, но если немного абстрагироваться, да на трезвую голову...

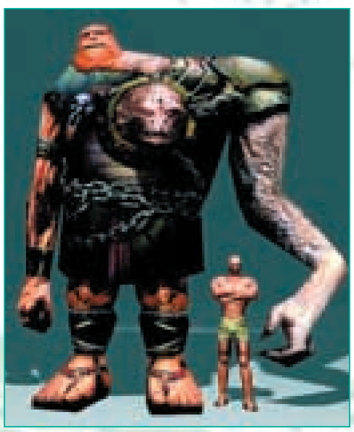
Хитрые ребята из команды Origin Systems не зря добавили последнее слово к названию своего проекта. Дело в том, что игра выйдет под лейблом нового издателя — Electronic Arts. Чтобы не потерять старый брэнд, было принято решение аккуратно использовать его в названии — вот и весь секрет.



Футуристический город — Логос, населяемый расой Джука.









Каждое полученное боевое умение привнесет в арсенал атак новый выпад.



Технологически движок абсолютно нов в том смысле, что не будет использоваться ни движок Ultima IX (набожно крестимся!), ни один из существующих движков, выставляемых на продажу. Это объясняется спецификой игры – огромные (действительно огромные) пространства, тысячи игроков, поддержка системы шардов и прочая. Так что пришлось ребятам изобретать что-то свое, не забывая о поддержке вида от третьего лица, технологии motion capture, реалистичной физике и о невысоких системных требованиях.

Вселенная Ultima Worlds Online по размеру примерно вдвое больше вселенной Ultima Online, что уже внушает серьезное уважение. В ней разместятся три гигантских континента, каждый из которых является самодостаточным и уникальным миром. Первый из троицы – хорошо знакомый поклонникам сериала мир Virtue Land, тот самый, с которым можно было познакомиться в любой из Ultima-игр. Второй континент представляет собой древний мир в лучших традициях Парка Юрского периода с первобытными хищниками и исполинскими созданиями. Наконец, третий континент откроет перед игроком футуристический мир, наводненный киберпанковской расой Джука (Juka). Основной местной достопримечательностью станет огромный город Логос, парящий высоко над твердой почвой. Чтобы попасть в него, необходимо воспользоваться специальными подъемниками.

Сюжетная линия, а точнее плеяда заданий разной степени сложности, перепле-



ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: Глобальная онлайновая ролевая игра Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Origin Systems
Компьютер: PII 500, 128MB RAM, 56k Modem или выделенная линия
Интернет: http://www.uo2.com/main.html
Дата выхода: середина 2001 года



Это не хоровод, а боевая тренировка воинов.
Хотя все же это больше напоминает именно хоровод…

тенная в сложную нить, будет держаться в тайне ближайшие два года. Для ее полноценной реализации привлекутся не только специальные неигровые персонажи, но и живые люди – так называемые онлайновые актеры. В перспективе ожидается плавное расширение мира, причем как количественное – за счет новых территорий, так и качественное. В последнем случае подразумевается появление принципиально новых игровых возможностей, например, покупки резиденций для жилья, а также кораблей для морских путешествий.

Увы, экспортировать своего персонажа из Ultima Online в новый проект будет невозможно — исключительно по техническим причинам. Игры слишком сильно разнятся, чтобы безболезненно осуществлять такие переброски.



Пример антирасизма — гуманоид сомнительной наружности и обычная представительница расы людей великолепно находят общие темя для общения.

Развитие персонажа будет происходить на новый манер, отличный от того, к которому привыкли фэны Ultima Online. Для достижения высот в каком-либо ремесле или умении необходимо отыскать мастера, что согласится поделиться секретами знаний, которые он «выменивает» на опыт. При этом персонаж получает skillbox – некие поинты, которые можно потратить на (а) получение нового умения, (б) повышение существующего умения, (в) изменения характеристик, (г) изменения боевых бросков (combat rolls), (д) получение возможности использовать специфические предметы. В игре будет более тысячи skillbox, а значит, есть куда расти и развиваться.

Выбор героя производится из трех рас (Humans, Juka, Meer) с дальнейшей детализацией внешнего вида – от пола и телосложения до цвета кожи и набора одежд. На будущее развитие персонажа окажет влияние только выбор расы, так как он накладывает некоторые ограничения по использованию skillbox. Задание профессии отсутствует по определению – специализация виртуального протагониста целиком и полностью оп-


Несмотря на динамику сражения, ему чего-то явно недостает… Разумеется, теней!

ределяется вашими предпочтениями и действиями. В новый мир все приходят наравне, даже выбор начального места дислокации (любой из пяти городов) не ограничен для любого из игроков.

А если персонаж погибает, что тогда? Тогда ему назначается пенальти в виде

Ultima Online не умрет! Даже после выхода Ultima Worlds Online она будет не только поддерживаться, но и дополнительно расширяться. Long-life, UO!

потери некоторого количества опыта, так называемый experience debt (задолженность опыта). Заметьте, никакого снижения параметров виртуального героя при этом не происходит, однако он не может набирать опыт, пока не погасит установленную задолженность.


«Элементы интерфейса будут занимать минимум места» — Старр Лонг, руководитель проекта.


Вау! Оказывается, среди представителей расы Джука встречаются и такие вызывающие красотки!

Кстати, последняя постепенно уменьшается не только с набором опыта, но и от времени.

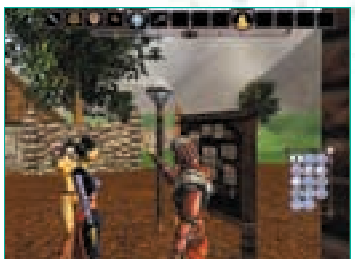
Столь полюбившиеся мирные, если не сказать гражданские, профессии останутся живее всех живых. Хотите заделаться кузнецом или пекарем? Добро пожаловать — разработчики обещали уделить балансу этой части игры самое



пристальное внимание, чтобы максимально простимулировать игроков отложить в сторонку мечи и заняться мирным делом. Вплоть до соотношения «половину на половину» среди искателей приключений и ремесленников.

Магическая система Ultima Worlds Online базируется на десяти школах магии, по крайней мере такое разделение будет присутствовать в базовом варианте игры, до

Для анимации персонажей с помощью технологии motion capture был приглашен актер Bruce Fontaine, который давно снимался в фильмах о восточных единоборствах (в том числе с Джеки Чаном и Саммо Хонг). Поэтому нет ничего удивительного в том, что боевые искусства — одно из доступных и наиболее эффектных игровых умений.

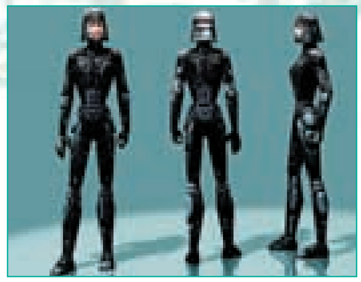

Интересно, кто эти симпатичные дамы с остренькими ушками — местные гиды или?..

выхода патчей или обновлений. Первые четыре школы базируются на общепринятых стихиях — Воды, Огня, Воздуха и Земли. Следующая четверка — гибридные школы — Лавы, Испарений, Природы и Кристаллов. Чтобы получить доступ к заклинаниям одного из них, необходимо поднатореть в школах соответствующих базовых стихий, например, школа Лавы есть гибрид школ Земли и Огня. Логично. Оставшиеся две школы будут доступны только избранным игрокам — для их освоения потребуются просто-таки невероятные усилия да старания. Возможно, это школы Жизни и Смерти, однако это только догадки.

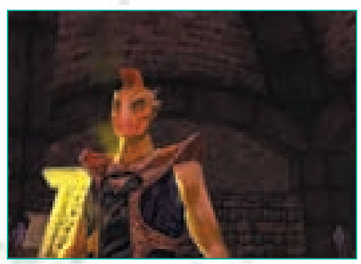
Решение проблем с киллерами — просто и изящно. Для любителей состричь скальп с жертвы отводятся специальные территории, на которых может происходить любое беззаконие. Приняты меры и по очистке трупов, а также изменился режим «привидения» — вместо него будет использоваться какой-то другой режим, как выразились разработчики, «более естественный». Куда уж?..

Подводим итог. Ultima Worlds Online — это количественно-качественное развитие эпохального предшественника. Как ни крути, но век Ultima Online догорает — игра медленно, но верно вытесняется более продвинутыми трехмерными кон-


Согнутая рука — знак приветствия и уважения к обитателям города.



В работе над Ultima Worlds Online принимает участие и МакФарлейн (McFarlane) — создатель знаменитого Spawn. Он консультирует дизайнеров и аниматоров, которые творят монстров и обитателей игрового мира.



курентами. Во всю живет своей жизнью EverQuest, в затылок дышит величественный Neverwinter Nights. Никуда не денешься, нужно идти в ногу со временем. Именно поэтому игра обрела новый движок, подновила ролевую модель. Кроме того, актив команды — огромный опыт создания и поддержки Ultima Online, который дает огромную фору перед начинающими разработчиками… Да и потом разве не хочется еще разок взглянуть на тот же Yew в трехмерном обличии после великой и ужасной Ultima IX?

У Ultima Worlds Online есть все шансы. Нам остается только пожелать, чтобы они были удачно и с душой реализованы. А остальное приложится.


ФАНАТАМ
СУМАСШЕДШЕЙ СКОРОСТИ,
ШКВАЛЬНОЙ СТРЕЛЬБЫ И
ЧУМОВЫХ САУНДТРЕКОВ
ПОСВЯЩАЕТСЯ!
САФАРИ
БИАТЛОН
СДЕЛАНО В РОССИИ
NIKITA
WWW.NIKITA.RU

Когда к некоему гражданину приходит Стивен Спилберг и говорит что-то из серии: «[Beep!]-[Beep!]-[Beep!] А ну-ка сделайте мне по-быстрому ужасную игру, которая ужаснула бы всех до единого!» — то тут уже приходится засучивать рукава, брать в руки молотки и бензопилы на батарейках и приступать к созданию шедевра.



Вячеслав Назаров

CLIVE BARKER'S UNDYING

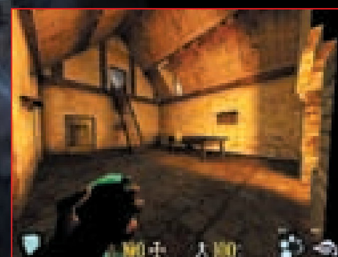
Жить хорошо. А лучше жить хорошо. Как замечательно, когда ты можешь сказать: «Работа! Ты меня не бойся, я тебя не трону!» – и отправиться, например, в зоопарк кормить бегемотов и дразнить тушканчиков. К тому же, ни один нормальный человек никогда не будет откладывать на завтра то, что можно сделать послезавтра. Именно так, по нашим сведениям, и начался один из наиболее интересных проектов последнего времени, получивший название **Clive Barker's Undying**.

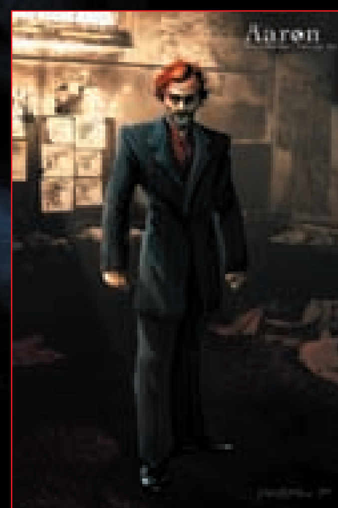
Новая игра должна стать неким гибридом Half-Life и Resident Evil, демонстрируя путешественникам всю мрачную красоту виртуального мира от первого лица. Помимо новой для жанра классических ужастиков системы обзора, разработчики собираются сделать по-настоящему реалистичными, то есть такими же, как и в реальной жизни, битвы с монстрами и другими персонажами, попавшими под горячую или хотя бы слегка подогретую в микроволновке руку.

Например, если во время схватки противнику удастся зацепить игрока, то это вызовет не только чрезвычайно реалистичную реакцию датчика здоровья. Дрожание виртуальной камеры и некоторое ухудшение видимости из-за заливающей глаза крови также станут портить настроение герою. Во время боя подобные неприятности смогут серьезно ухудшить положение дел, поскольку разработчики обещают оснастить гадких монстров мощной системой AI. Поэтому в игре бойцам придется, в зависимости от ситуации, очень тщательно подбирать оружие, заклинания и пути к отступлению.

Вообще, действия в **Undying** станут разворачиваться в 20-х годах нашего века. При этом все до безобразия просто. Игрокам предстоит совершить путешествие в поместье Ковенантов, куда их приглашает очень виртуальный друг и наследник огромного богатства Джереми Ковенант, по чистой случайности выживший в кровавой резне, творящейся там руками и иными конечностями внезапно оживших мертвецов. Помимо того, что настоящим друзьям придется заняться повторным умертвлением пятерых братьев Джереми, им предстоит разобраться с гнусным колдуном Отто Кайзингером, покушающимся на сокровища Ковенантов. Впрочем, достаточно быстро поняв, что с истребителями зомби ему не справиться, гадкий некромансер свалил в параллельный мир. Однако, как известно, добро обязательно должно победить зло: поставить на колени и зверски убить. Поэтому, перед тем как окончательно расправиться с ожившей родней Джереми, игрокам будет необходимо примерно наказать немецкого любителя оккультных наук.

Только от одной этой информации кровь в ваших жилах, дорогие читатели, должна была бы свернуться калачиком. Но это далеко не все. Для того чтобы играть в их новое творение было страшнее, разработчики постарались практически полностью избежать использования оружия массового поражения, такого как

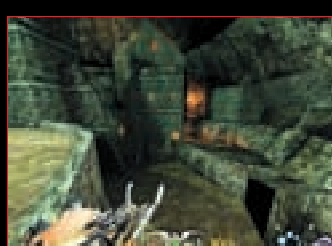








Безумный мир Клива Баркера воплощен в жизни самыми современными техническими средствами.



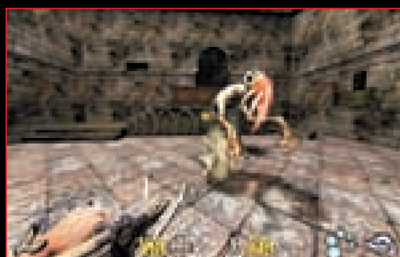
ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: 3D-action Издатель: Electronic Arts Разработчик: DreamWorks Interactive Онлайн: http://www.dreamworks-games.com/ Дата выхода: I–II квартал 2001

К работе над дизайном Undying был привлечен такой супер-бизон игровой индустрии, как Остин Гроссман, работавший над огромной кучей хитов, среди которых можно назвать System Shock и Trespasser. Поэтому нет никаких поводов для беспокойства относительно пугающей реалистичности приключений охотников за зомби.



межконтинентальные баллистические ракеты и пустые бутылки от шампанского. В связи с этим особое внимание в игре уделяется магическим приспособлениям. Однако бойцы со злом получат в свое распоряжение не только их, но и примитивно-материальные орудия убийства.



Они постоянно будут иметь под рукой одно «ружье» и одно «магическое заклинание». При этом в **Undying** каждый огнестрельный прибор имеет функцию альтернативной стрельбы, то есть, в зависимости от своих взглядов и убеждений, может стрелять лепестками роз или лягушачьими лапками. Что касается искусства волшебства, то начинающие маги получат возможность совершенствовать его с



Гротескный дизайн, куча магии и зловещие монстры в правильных сочетаниях.

помощью так называемых Усилителей. Возьмем, например, магический аналог ракетницы – заклинание Skullstorm. Хотя нет. Брать не будем, а рассмотрим лучше со стороны, а то мало ли какую заразу можно подхватить... Если маг решит прибегнуть к его помощи, то моментально рядом с его рукой возникнет летающий череп, который будет готов устремиться к цели и взорваться вместе с ней в лучших традициях камикадзе. По мере апгрейда заклинания, число черепных коробок может увеличиться до трех, что самым позитивным образом скажется на их убойной силе. Однако, как выяснилось со слов разработчиков, отношения во внутричерепном коллективе обычно складываются отнюдь не дружеские. Вся троица обожает ругаться и спорить друг с другом. Это иногда может привести к тому, что враги еще издалека услышат дробь, отбиваемую челюстями, увидят языки пламени, вырывающиеся из пустых глазниц, и успеют морально подготовиться к встрече.

Ectoplasm является другим примером того, что можно получить из убогого заклинания благодаря нескольким вовремя проведенным апгрейдам. Базовые возможности эктоплазмы ограничиваются тем, что она может наносить небольшой урон живой силе противника, изображая из себя некоторое подобие фантастических лазеров. Но в результате операций с Усилителями с помощью Ectoplasm игроки получат возможность открывать любые двери и даже пивные бутылки, вдребезги разнося их.



«Он сказал, что хочет сделать акую игру, потому что это модно. Но мы все прекрасно понимаем, что на самом деле это тот проект, которым Он всегда мечтал заняться», — разоткровенничался во время дружеского шабаша Делл Сиферт, назначенный главным дизайнером готовящейся игры Undying. «Нам была предоставлена полная свобода творчества, и мы не преминули ею воспользоваться. Было решено, что в отличии от классики жанра — сериалов Resident Evil и Alone in the Dark — в новой игре будет использоваться вид от первого лица. Фактически мы создаем гибрид Half-Life и все того же Resident Evil», — выпалил дизайнер и отправился прямиком в нирвану.







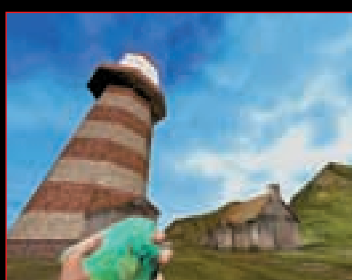
Но все же одним из самых интересных волшебных подарков, которые обещают сделать разработчики игрокам, является заклинание Scrying. На первый взгляд оно всего лишь позволяет видеть в темноте, после чего на примере юных монстров становится понятно, почему все-таки темнота является другом молодежи. Но помимо этого с его помощью можно легко находить секретные двери, невидимые следы, души бывших хозяев домов, тайники с последними сигаретами и другие очень ценные вещи и явления.



В комплект к такому заклинанию буквально напрашивается Firefly. В базовой конфигурации оно используется в качестве осветительной ракеты, но, будучи доработанным, отлично справляется с ролью наводящего маячка, делая бесполезными все попытки врагов укрыться от справедливого возмездия.

Также в **Undying** игроки смогут воспользоваться массой заклинаний, обеспечивающих им неуязвимость, бесшумность перемещения и даже моментальное избавление от похмелья. Помимо этого разработчики обещали включить в игру возможность воскрешения врагов и дальнейшего их использования в качестве домашних зомби.

Но это все то, что касается магии и волшебства. В **Undying** хватает и примитивного физического оружия, за которое в процессе игры будут регулярно хвататься лапки бойцов. В арсенал борцов со злом войдет револьвер, дробовик, несколько ящиков коктейля Молотова, ружье с оптическим прицелом, коса и даже небольшая пушка.



К работе над дизайном **Undying** был привлечен такой супер-бизон игровой индустрии, как Остин Гроссман, работавший над огромной кучей хитов, среди которых можно назвать System Shock и Trespasser. Поэтому нет никаких поводов для беспокойства относительно пугающей реалистичности приключений охотников за зомби.

Вообще говоря, напуганные стариком Спилбергом разработчики весьма рьяно принялись за создание очередного компьютерного ужастика. Наверняка они не станут откладывать ни на секунду то, что могут сделать прямо сейчас. Ведь в противном случае следующий кровавый боевик будет создаваться уже по мотивам их долгой и мучительной гибели. Впрочем, нас с вами устраивают оба варианта: в любом случае мы получим злую, кровавую и страшную игру. А что нам еще нужно для счастья?



BUndying хватает и примитивного физического оружия, за которое в процессе игры будут регулярно хвататься лапки бойцов. Револьвер, дробовик, несколько ящиков «коктейля Молотова», ружье, коса и даже небольшая пушка.





Жрица, выполняющая священную миссию

Легендарный рыцарь, ищущий ответы

Человек-Демон, жаждущий мести

- Каждый герой имеет свой собственный метод борьбы: атака, хитрость и магия.
- 12 различных боевых комбинаций для каждого из трех героев, дают вам небывалые возможности для одиночных поединков.
- Два мистических мира, Айрос и Саграс, представленные на восьми уровнях.
- Пять различных арен для поединков в каждом мире.

dinamic MULTIMEDIA NÉBULA

Руссобит-М ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: **(095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51;**
телефон технической поддержки **(095) 212-27-90;**
e-mail: **office@russobit-m.ru;** web: **www.russobit-m.ru**

Дмитрий ЭСТРИН

TROPICO

Каждый раз, когда я глубокими ночами топаю от метро до своего дома по продуваемой всеми ветрами улице, когда от жуткого холода едет крыша, в голове вертится всего одна чрезвычайно простая и логичная мысль: «Люди здесь жить не должны.».

Почему Юрий Долгорукий предпочел субтропикам этот губительный для всего живого климат, я понимать отказываюсь. Возьмем, например, ту же Кубу. Несмотря на социализм, глубокий экономический кризис и происки империалистов, люди там живут хорошо и весело. Фидель Кастро сохраняет нетипичную для своего возраста бодрость духа, и долг бывшему СССР в 25 млрд. долларов совсем его не беспокоит. А все потому, что на Кубе тепло. Там много рома, пальмы и Флоридский пролив, по которому романтично настроенные кубинцы так любят плавать южными ночами...

Вообще странно, что благодатная тема маленькой банановой республики в Карибском бассейне до сих пор оставалась без внимания со стороны разработчиков игр. А вместе с тем, сколько всего можно было бы сделать! Например, 3D-action про какого-нибудь мятежника-партизана, которого не устраивает правящий режим. Или тактический RTS, который завершается входом в Гавану повстанцев во главе с Фиделем Кастро и Камило Сьенфуэгосом. В конце концов, уверен, что большим успехом пользовался бы и симулятор выращивания бананов! Pop Top Software, однако, делает стратегию a la SimCity и иже с ним.

Итак, вообразите себе маленькое государство на острове. Ни денег, ни даже бананов, которые можно было бы продать капиталистам. Есть только кучка бездельников испанского прохождения, одуревающих от тропической жары. Тупое правительство наверняка продалось США и ровным счетом ничего не предпринимает для того, чтобы улучшить уровень жизни. И тут



ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: стратегия Издатель: GoD
Разработчик: Pop Top Software Интернет: http://www.poptop.com/Tropico.htm
Компьютер: TBR Дата выхода: март 2001



происходит революция (в банановых республиках они часто случаются)! К власти приходит целеустремленный диктатор в лице игрока, основная цель которого добиться экономического и политического процветания маленького острова в Карибском море...

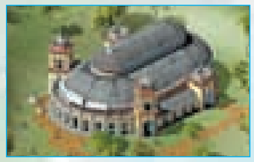
Нет, конечно, все не так просто. Игра начинается с того, что мы генерируем личность будущего правителя республики. Внешность, положительные черты, дурные наклонности... Конечно же, очень важно, кем господин диктатор был в недалеком прошлом. Может, он пришел к власти мирным путем, а, может, он всю свою жизнь посвятил подрывам государственных устоев, стал профессиональным революционером и поднял кровавый мятеж, который увенчался успехом... В **Tropico** любая незначительная деталь в характере главного героя будет иметь огромный смысл. И в этом видится мне основное отличие Tropico от других игр, с которыми принято сравнивать творение Pop Top Software.

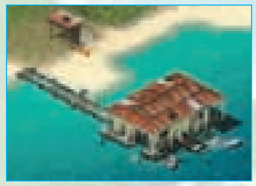
Стратегия в политической ипостаси – самое точное определение сущности игрового процесса. Экономика и политика в **Tropico** тесно связаны, и нельзя заниматься только развитием туристической индустрии или исключительно расстрелом недовольных граждан. Заработать побольше денег, повторить феномен Пиночета или довести до сознания жителей острова демократические идеалы – для игрока полдела. Главное при этом сохранить свою власть.

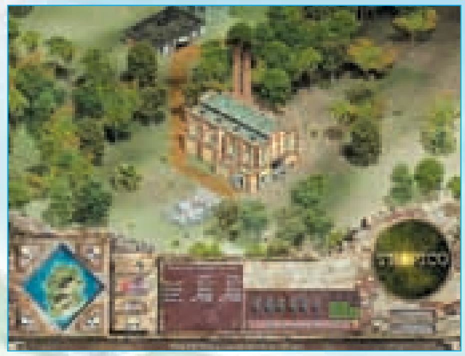
Насколько я мог понять выбор политических принципов максимально упрощен для игрока. Маленькое островное государства не может существовать без сильного покровителя (кому тогда продавать бананы и сахар, и кто тогда будет строить заводы и электростанции). Поэтому на ранних этапах игры необходимо решить, что ближе – США или СССР. Ближе – в смысле политических принципов. Да, не стоит забывать, что действие игры имеет место во времена «холодной» войны, поэтому проблемы обеспечены и в том, и в другом случае.

Конечно, от SimCity в **Tropico** тоже очень много. Опять-таки здания нужно строить. Их в **Tropico** будет около 100 штук. И каждое со своей аурой, определяющей поведение граждан. Так, например, каждое здание будет иметь свой уровень преступности, уровень привлекательности для туристов и жителей острова, уровни уважения и неуважения правительства и уровень загрязнения окружающей среды. Например, появилось где-нибудь казино. Соответственно, оно должно нравиться туристам и магнетически повлиять на местных мошенников. Если вы постараетесь сделать так, чтобы посетители казино почаще выигрывали (возможен микроменеджмент), то правительство заслужит уважение. О загрязнении окружающей среды речь, скорее всего, не пойдет, если, конечно, не придется учитывать дым от кубинских сигар...

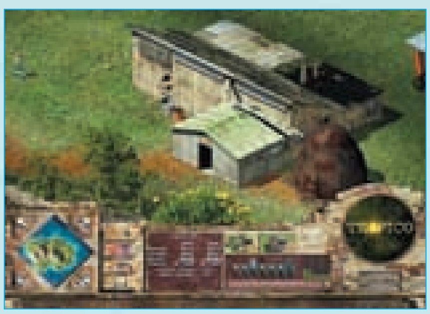
Игра начинается с того, что мы генерируем личность будущего правителя республики. Внешность, положительные черты, дурные наклонности...















Однако самое интересное в **Tropico** – это персонажи. В настоящий момент разработано уже 46 различных персонажей, различающихся в основном по профессионально-половому признаку. Банкиры, солдаты, лесорубы, проститутки, богатые туристы, бедные туристы, рыбаки, мятежники, студенты, священники... У банального бомжа – 50 различных динамично изменяющихся характеристик. Похоже, что Tropico легко заткнет за пояс навороченную RPG.

Кстати, теперь мы можем оценить не только уровень графики, но и качество анимации. Pop Top Software выложило на сайте, посвященном игре *.gif файлы с примерами анимаций различных персонажей. Если то же самое будет в релизе... Все суперкачественно, супердетализированно, плавно, четко, ясно и понятно.

Я уже безумно хочу эту игру. Выйдет **Tropico** должна, кстати говоря, в марте, а до этого разработчики вроде бы планируют выпустить демо-версию... Все ждем, пьем ром и курим сигары.

Иван Напреенко

ONIMUSHA WARLORDS



Про Onimusha Warlords сказано и написано много, может быть, даже слишком много. Теперь уже все знают про долгую историю скитаний проекта с платформы на платформу, все наслышаны о разительном сходстве игры с Resident Evil, все начитались восторженных прогнозов и скептических предсказаний, все убедились в том, что игра будет культовая, и в конце концов все уже очень устали от томительной неопределенности даты выхода финального продукта. Но теперь времени гадать и догадываться не осталось. Дождались. Onimusha Warlords увидит свет буквально в ближайшие дни. Итак, читайте последнее превью на самый амбициозный, самый красивый и уж точно на самый самурайский проект Capcom в этом году.

Насмотревшись скриншотов, многие наверняка уже успели заметить, что **Onimusha Warlords** стремится выглядеть максимально фотографично. Усилия дизайнеров не прошли даром: игра действительно очень похожа на кинофильм, причем не только в статике, но и в движении. В этом мы смогли убедиться, ознакомившись с демонстрационными роликами, представленными на E3 2000. События игры разворачиваются в Японии XVI века, в эпоху, когда средневековые властители сражались за власть и влияние. Использовались все средства: от катаны до яда. Создавая мрачноватый и очень колоритный мир **Onimusha**, разработчики явно находились под влиянием гениального



Акиры Куросавы. Исполнительный продюсер Кейджи Инафуне, крестный отец Mega Man, Breath of Fire и Resident Evil 2, не скрывает своего восхищения мэтром японского кинематографа и подтверждает, что ему очень хотелось бы, чтобы игра вызывала хотя бы малую часть тех эмоций, которые испытывает зритель «Семи Самураев» и «Трона Крови».

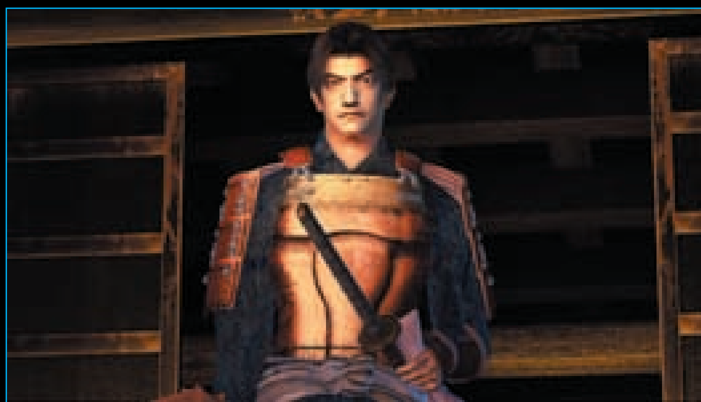
Capcom умело сочетает реальные исторические события с собственными фантазиями. Игра начинается в 1560 году, когда феодальную Японию раздирает кровопролитная гражданская война. Феодал Ода Нобунага пытается объединить страну под своей властью. Игрок оказывается вовлеченным в поход Оды, начавшийся с вероломного убийства князя Йошимото Имагава. Нобунага готовит новое нападение – на этот раз на знаменитый замок князя Йошитатцу Сайто в префектуре Мино. Главный герой Акеши Саманосуке, справедливый мастер боя на мечах, проведший юные годы в скитаниях, стремится спасти похищенную сестру Йошитатцу. Он еще не знает, что ему противостоит призрачная армия некроманта Нобунаги (это он и есть „onimusha», т.е. воин-демон). К счастью, сценаристы выделили ему помощницу Каэде, девушку столь же прекрасную, сколь умелую в обращении с холодным оружием. Игра начинается роскошным FMV-роликом, демонстрирующим легионы Нобунаги, пробирающиеся сквозь туман и дождь к замку Сайто.

Кстати, для киноманов будет не лишним знать, что Акеши целиком и полностью «снят» (при помощи mo-cap) со знаменитого актера Такеши Канеширо. Он же озвучил главного героя и подарил ему свою запоминающуюся самурайскую внешность. Если уж на то пошло, то персонажи в **Onimusha** выполнены потрясающе реалистично, все движения детально выверены для создания эффекта максимальной естественности. У многих вызвали бурные эмоции (от отвращения до восторга) сцены из игры, когда Акеши убивает противника, а затем вытаскивает меч из спины трупа, упершись ногой в лопатки. Очень жестко и очень натуралистично. Лично мне понравилось ;).

В целом графика должна продемонстрировать всю мощь PS 2: миллионы оттенков, 10000 полигонов на персонажа, масса спецэффектов. За интрушный ролик к игре Capcom недавно получила первое место на ежегодном международном конкурсе Siggraph, обойдя такие суперхиты, как «Идеальный шторм», «Бойцовский клуб» и «Миссия невыполнима 2»! Завистники будут продолжать плеваться ядом по поводу пререндеренных статичных бэкграундов, но лично я на Capcom не в обиде. По-моему, на атмосфере игры и на качестве игрового процесса это не сказывается. Тем более, что бэкграунды не совсем уж статичные: они довольно интерактивны (можно покромсать мечом стены и т.д.) и в них интегрирована масса эффектов, вроде шевелящихся на ветру листьев и одежды персонажей и замечательных искажений и изменений водной поверхности (ну и, конечно же, драматические ракурсы камеры). В **Onimusha** прекрасно реализован зловещий realtime-lighting (вроде восходящего солнца или зарева пожара) с мрачными дрожащими тенями. Пейзажи игры довольно разнообразны: леса, фантастические мостики, древние здания, улицы средневековых городов и интерьеры замков.

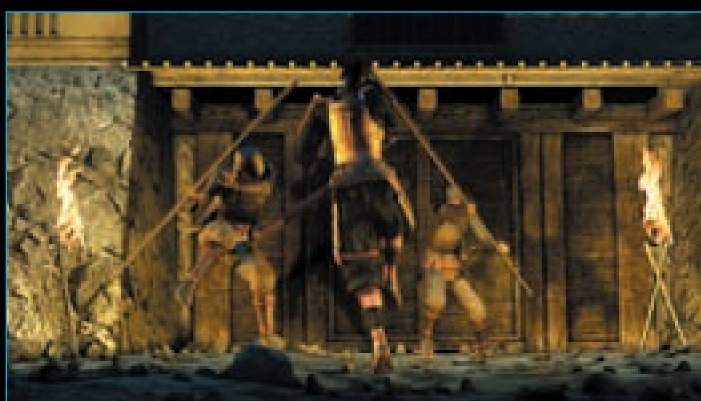
Судя по всему, разработчики стремятся привнести в игру элементы RPG. В результате получается модная смесь ролевушки с экшеном, с упором на последний. У сторонников чистоты жанра это вызовет лишь презрительную усмешку, но большинству геймеров нравится подобный коктейль: магия (разумеется, чрезвычайно зрелищная – роскошные сверкающие файерболы и мерцающие лайтингстрайки), минимальный набор характеристик героев, ну и, конечно же, волшебные предметы: заколдованные мечи, сюрикены и пресловутое супероружие Demon Hand. Плюс в пресс-релизах неоднократно упоминались три волшебных камня, вкладываемых в перчатки Акеши, при помощи которых становятся доступны сверхчеловеческие способности, вроде мгновенного перемещения и «выкачивания» жизненной энергии. Теперь еще известно о существовании артефакта Demon Head, но, кроме того, что разработчики с его помощью реализовали очередные графически задумки, о нем ничего неизвестно. Каждому оружию можно добавить магический эффект одной из природных стихий: огня, грома или ветра. Поклонники Bushido Blade порадуются навороченным комбам и разнообразию способов нанесения ударов катаной. Выделяется три основных метода нанесения тяжких физических повреждений: рубящий удар сверху вниз, рубящий горизонтальный и колющий снизу вверх. А их сочетания пускай подсказывает ваша сообразительность. Кстати говоря, она вам понадобится при решении многочисленных паззлов (честно говоря, не требующих каких-то экстраординарных интеллектуальных способностей) и особенно в сражениях с боссами. Как в классических RPG, герой будет набираться драгоценных очков опыта, открывающих доступ к новым скиллам и способностям. В частности, благодаря усовершенствованной системе ведения боя, Акеши может сражаться двумя мечами сразу. Понятное дело, Resident Evil отдыхает...

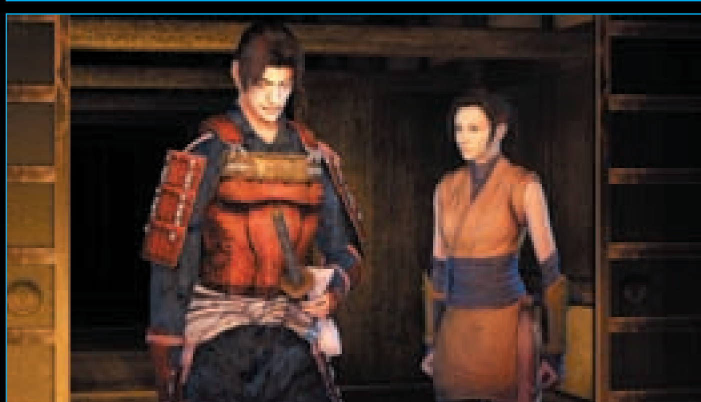




ДОСЬЕ

Платформа: PS2 Жанр: action/horror
Издатель/разработчик: Capcom/Capcom
Количество игроков: 1 On-line: www.capcom.com
Дата выхода: март 2001





О звуковом оформлении пока говорить рано. Точно известно, что в саундтрэке использована куча этнических японских инструментов, которые, как известно, создают очень недурные музыкальные бэкграунды. Уверен, что для игры на средневековую мистическую тематику подходит на все 100%. Предусмотрены две схемы озвучки героев: можно выбрать английский дубляж (наиболее приемлемо) или оставить голоса японских актеров с английскими субтитрами (для эстетов).

Как бы то ни было, с точки зрения игрового процесса **Onimusha Warlords** вряд ли будет слишком разнообразным. Это практически чистый откровенный action с элементами RPG, без особых претензий на глубину мысли. Вряд ли игру захочется проходить раз за разом, хотя кто знает... Да, игра бесспорно

В Onimusha прекрасно реализован зловещий realtime-lighting (вроде восходящего солнца или зарева пожара) с мрачными дрожащими тенями. Пейзажи игры довольно разнообразны: леса, фантастические мостики, древние здания, улицы средневековых городов и интерьеры замков.

очень красива и привлекательна, атмосфера средневекового мистического триллера выдержана прекрасно – в этом отношении Capcom всегда была талантлива. Тем не менее, мне представляется маловероятным тот факт, что **Onimusha** станет новым словом в индустрии, революционным прорывом, качественно новой игрой – короче, называйте как хотите, а суть останется неизменной: уже видели, уже слышали, уже играли. Играли и понравилось. Поэтому **Onimusha Warlords** точно станет хитом, блокбастером, покрывшим потраченные 10 миллионов баксов, суперигрой, за которой последует длинная череда подражаний и сиквелов. Все потому, что как бы там ни ругали и ни поливали грязью Capcom, а качественные, популярные игры эта компания делать умеет. Причем все те, кто ругают и поливают грязью, также увлеченно играют в «капкомовские пустышки», но при этом считают своим долгом всем сообщить, что это – полный отстой и попса. Поскольку я не из их числа, честно сообщаю: **Onimusha Warlords** мне уже очень нравится, хотя претензии есть, и я их не скрываю. Короче, жду с плохо скрываемым нетерпением :).



BREED

Олег КОРОВИН

Какой была бы история человечества, если бы не дерзновенные мечтатели, стремящиеся изменить мир! Гении — всегда одиночки. А все потому, что настоящих гениев несравнимо меньше, чем стремящихся таковыми стать. А ведь истина-то очень проста: гениальными людьми не становятся, ими рождаются. Но редко. А беда вся в том, что настоящий талант нельзя оценить сразу. Очень часто признание приходит лишь посмертно. Обидно.

К счастью, для игровой индустрии последнее не слишком актуально, потому как уж слишком быстро она, родимая, развивается. Если уж какой Сид Мейер появится, то признание к нему придет после первой же Civilization. Но в индустрии развлечений есть другой перегиб. Здесь о своей исключительной талантливости стремится заявить даже не каждый второй, а вообще каждый. Оттого и становятся критики такими параноиками, не доверяющими никому и ничему. А обещания все сыплются и сыплются. И ведь среди ста бездарных игр одна да окажется действительно выдающейся. Вот только до релиза сказать о ее революционности наверняка сможет, пожалуй, лишь Глоба.

Очередной кандидат в Наполеоны – Brat Designs. Это маленькая британская команда, в планы которой входит «доказать, что маленькие, но гордые фирмы могут производить продукты мирового класса». Вещественным доказательством этого должна стать их первая игра **Breed**.

Не знаю, как там с революционностью игрового процесса, а сюжет большой оригинальностью не блещет. Во всяком случае, слезу эта душераздирающая история не вышибает, хотя совсем не заслуживающей внимания ее тоже назвать нельзя.

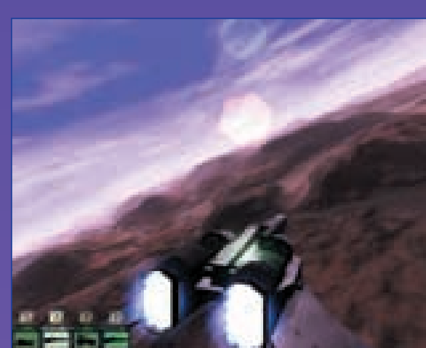
Человечеству в очередной раз надоело жить на столь знакомой нам Земле, и оно покинуло нашу Солнечную систему в надежде найти счастье где-то еще. Забыли они, что хорошо там, где нас нет и никогда не будет. Для



заселения были выбраны обитаемые планеты в системе Bisalius. Но беда не приходит одна (кто не понял – первой бедой для планеты был приход землян). Не успели мы еще как следуют обустроиться в новом мире (читай – загадить его потщательнее), как на нас напала какая-то инопланетная нечисть, которую за недостатком словарного запаса назвали **Breed**. Колониям стала наступать медленная, но верная хана, и, чтобы задержать ее приход, туда с Земли был отправлен флот – United Space Corps (UPS). Все бы ничего, да лететь ему два года. Никто и не надеялся, но он прилетел-таки, настучал инопланетянам по лицу, понеся, правда, при этом существенные потери. Но колонии были освобождены. Остатки флота отправились домой. А тут-то и выяснилось, что развели нас **Breed'ы** как кроликов. Их атака на колонии была лишь отвлекающим маневром, так сказать, коровьей миной, в которую мы вляпались всеми ногами. Пока UPS воевал, инопланетяне захвати-



Один из самых многообещающих 3D-движков современных стратегий заставляет нас с особым трепетом ждать выхода Breed.



досье

Платформа: PC, X-Box Жанр: action
Издатель: TBD Разработчик: Brat Designs
Интернет: www.brat-designs.com
Дата выхода: конец 2001

ли нашу родную Землю. Население, как водится, истреблено, а немногие оставшиеся в живых обращены в рабство и обречены строить машины, которые превратят атмосферу Землю в пригодную для **Breed'ов**. Так что теперь остаткам United Space Corps предстоит, застав противника врасплох, отвоевать планету назад.

Хотя сюжет типично стратежный, перед нами все же action. Надо сказать, кое-какие особенности игры действительно выглядят многообещающе – ну прямо как обещают разработчики. Согласно сюжету, мы прилетаем на Землю черт знает откуда. Значит, сначала надо попасть на поверхность, а потом уже думать, что делать дальше. Поэтому первая часть игры будет проходить на околоземной орбите. Кроме увеселительной стрельбы по метеоспутникам, нам еще придется пробиваться сквозь воздушную (вернее безвоздушную) оборону инопланетян. Хотя теперь, когда они живут на Земле, а мы неизвестно где, это еще вопрос, кто из нас инопланетяне. Ну да ладно. Попав на поверхность некогда родной планеты, нам предстоит изничтожать супостатов до тех пор, пока они не поймут, что не стоило залетать на столь негостеприимную Землю. Что особенно интересно, основной ударной силой здесь станут не homo sapiens'ы, а grunts'ы – существа, которых вырастили UPS за те два года, пока они летели освобождать колонии от **Breed'ов**, – делать им просто было нечего столько времени. Раз гибнуть будут не люди, а неизвестно кто, то игра получается очень гуманной – наверное, чтобы маленьким детям играть можно было.

Технический арсенал обещает быть весьма разнообразным. В космосе мы управляем всевозможными истребителями, транспортами и крейсерами. На земле в бой вступают пехота, артиллерия, танки разной степени тяжести и т.д. Все это очень напоминает Incoming: в зависимости от цели миссии нам дают различные средства передвижения, чтобы ни одно из них не успевало надоесть. Надеюсь только, что на этот раз между танком и вертолетом действительно будет какая-нибудь разница, кроме названия.

Самыми любопытными мне кажутся истребители, которым будет дозволено летать как в земной атмосфере, так и в открытом космосе. При этом игрок сам решает, когда и куда ему лететь. Вход в атмосферу сделан по всем правилам и смотрится очень эффектно: самолет набирает скорость, начинает добросовестно плавиться и трястись, пока облака, наконец, не расступятся и не покажется суша.





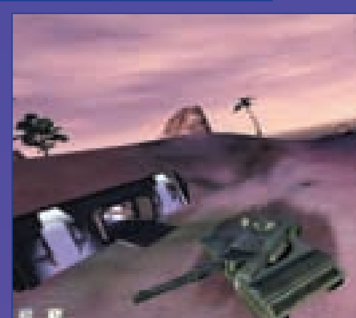




Дизайн Breed отчасти позаимствован из Star Wars, отчасти из игр конкурентов.







Технический арсенал обещает быть весьма разнообразным. В космосе мы управляем всевозможными истребителями, транспортами и крейсерами. На земле в бой вступают пехота, артиллерия, танки разной степени тяжести и т.д.

Думаю, вы все еще не поняли, что же такого революционного будет в **Breed**. Честно говоря, я и сам пока это не очень понял. Но разработчики заявляют, что сотворили совершенно беспроводный движок, именуемый Mercury. Замечателен он тем, что должен максимально облегчить создание 3D action'ов. Достигается это за счет применения простейших скриптов, что позволит для каждой новой игры лишь незначительно изменять код, тогда как большая часть всего того, что должен обсчитывать движок, будет универсальна. Заскриптованы будут: техника и солдаты, оружие, звуки, ландшафты, физическая модель поведения колесных средств передвижения. Таким образом, должны существенно сократиться материальные и временные затраты на модификацию движка для каждой конкретной игры, что позволит больше внимания уделить ее уникальным чертам, а не тому, что и так есть в каждом 3D action'е. Теоретически все это очень хорошо. Но чтобы эта особенность движка была актуальна, надо создать что-то вроде engin'а Unreal или Quake 2 – то есть нужно, чтобы движок мог использоваться в течение длительного времени, не особенно устаревая. Если же качество графики будет неприемлемым, то ноу-хау останется невостребованным.

Mercury поддерживает все необходимые современному движку фичи: мультитекстурирование, «мягкие» тени, reflection mapping, смену дня и ночи и т.д. Однако о красоте игры пока судить слишком рано. Что касается того, какие новшества движок привносит в игровой процесс, то здесь можно привести такой пример. Танкоподобное сооружение, оснащенное несколькими пушками. Игрок может контролировать передвижение машины и стрелять из одного орудия. Остальными пушками могут управлять либо контролируемые компьютером бойцы, либо живые люди в multiplayer'е. Последнее уж очень напоминает Halo. А это, согласитесь, внушает оптимизм.

Вообще, ассоциации с проектом Bungie интересны еще и тем, что Breed выйдет не только на PC, но и на X-Box. И это, кстати, еще одна особенность движка – портировать игру на другие платформы технически должно быть очень просто благодаря уже упомянутым скриптам.

Конечно, ясности с этой игрой пока нет никакой. Она находится на весьма непонятной стадии разработки. С одной стороны, год, остающийся до релиза, – срок немалый, и у разработчиков есть еще время сделать все по высшему классу. С другой стороны, информации сейчас явно недостаточно, и может оказаться, что от нас много чего скрывают (плохого), так что через год игра окажется никому не нужной. Я думаю, что владельцы PC плакать не будут, если **Breed** окажется посредственностью, а вот X-Box'у еще один хороший продукт никак не помешает – все же не так много хитов для него пока анонсировано. Да и вообще, если в конце этого года мы узнаем имя еще одной гениальной команды... будет очередной повод попраздновать.

CRAZY CAR CHAMPIONSHIP



Необычные гоночные концепции на сегодняшнем игровом рынке просто-таки расцветают буйным цветом. Гонки на машинках, катерах, лошадях, жуках-навозниках и космических пришельцах...

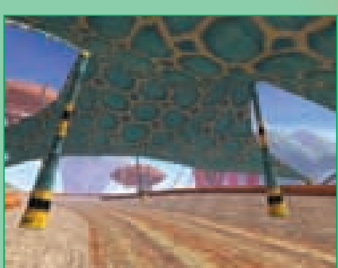
Вячеслав Назаров

Все-таки виртуальная реальность порой оказывается гораздо приятней натуральной жизни. В последней, если вы действуете в нарушение правил, вас штрафуют, если же вы ведете себя в полном соответствии с этими самыми правилами, то вас облагают налогом. Сплошные вилы. В особенности это относится к автомобилям и всему остальному, что с ними связано. Например, к тем же правилам дорожного движения. Так, радостно перевалив за порог нового тысячелетия, я столкнулся... нет, не с новым счастьем, а с новым автобусом. Родная машинка почему-то решила в самый неподходящий момент выкатиться прямо под колеса этого монстра имени Общественного Транспорта. Конечно, сразу я не испугался. Я сделал это спустя две секунды. Однако это не помогло. И наиболее передняя часть любимого автомобиля существенно изменила свою форму. В результате я окончательно решил сменить ее на виртуальный аналог. Благо, после восстановительных работ окончательно понял, что с деньгами не шутят. А без них – тем более. Поэтому отныне в плане получения адреналина от гонок я ориентируюсь на виртуальные автотранспортные средства. На сегодняшний день последним ориентиром является игра **Crazy Car Championship**.

Над проектом работает очень интересная команда, в которую вошли ребята, создававшие антинаучно-фантастический боевик Evolva, а также бывшие сотрудники легендарной компании Bullfrog. Как вы думаете, что можно ожидать от такого сборища творческих людей? Правильно. Конечно же, оригинальной идеи и ее замечательного воплощения в виртуальность.

В **Crazy Car Championship** игрокам предлагается самостоятельно заняться созданием уникальных средств передвижения из совершенно фантастических компонентов. Отлично понимая, что навряд ли будущие гонщики обладают для этого необходимыми навыками, разработчики включили в игру 9 оригинальных персонажей, с которыми и предстоит отождествлять себя всем, кто решится принять участие в фантастических гонках.

Все пиршество скорости, безумия и веселья в **Crazy Car Championship** будет происходить на парящих в воздухе островах, число которых, по обещаниям разработчиков, приведет в восторг любого индивида, способного считать более чем до двадцати. Именно здесь схлестнутся друг с другом лучшие гонщики, в чьем распоряжении окажутся как реактивные истребители, так и оснащенные миниатюрными атомными реакторами спортивные, с позволения сказать, автомобили. Больше всего состязания придутся по душе тем гражданам, которые постоянно мучаются от необходимости соблюдать в реальной жизни нелепые правила дорожного движения. Дело в том, что единственное правило, имеющее значение в **Crazy Car Championship**, сводится к следующей фразе: «Никаких правил!».





Игра создается на оригинальном движке Cipher, являющимся предметом особой гордости разработчиков. Все объясняется тем, что, помимо того, что он обеспечивает вывод на экран потрясающей красоты графику, а также вполне достойные при этом FPS, с его помощью игра обещает прекрасно работать практически на любых платформах. Уже сейчас известно, что **Crazy Car Championship** будет отлично себя чувствовать на PC (всевозможные Windows-платформы и Linux), на привычной машинке для производства полиграфии Mac'е и, конечно же, на самых современных консольных платформах. Именно благодаря Cipher планируется сделать так, что игра станет одним из самых популярных онлайновых развлечений. Не зря же ее оптимизировали для работы в локальных сетях школ и институтов, а также во всемирной паутине, заселенной всемирными пауками.

Впрочем, перед тем как отправляться выяснять отношения со своими товарищами, рекомендуется потренироваться в одиночной игре. Делать это будет, безусловно, приятно и интересно. Ведь AI противников, у которых придется выигрывать кубки на целых чемпионатах, находится на самом высоком уровне. Даже выше, чем курс доллара перед Новым годом.

Таким образом, **Crazy Car Championship** станет отличной альтернативой реальным автодорожным баталиям, которые непрерывно ведутся в нашем мире. В любом случае, виртуальные состязания обойдутся гораздо дешевле вашему кошельку. Что касается нервов, то не уверен...

ДОСЬЕ

Платформа: PC, Mac, Linux, PS2, DC Жанр: футуристические гонки Издатель: не определен Разработчик: Synaptic Soup Онлайн: http://www.synapticsoup.com Дата выхода: I квартал 2001

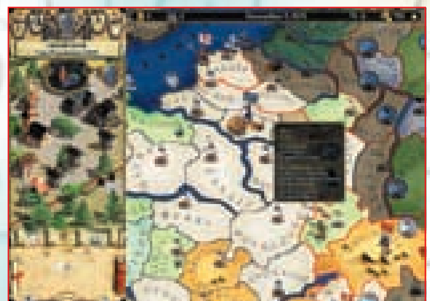
EUROPA UNIVERSALIS



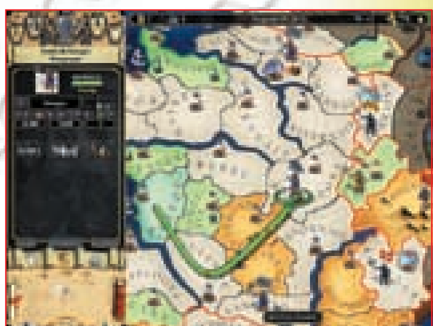
Вячеслав Назаров

Да, скифы мы, да, азиаты. С раскосыми и жадными глазами. Но исключительно потому, что зело любим мы различные компьютерные игры. С их помощью, как выясняется, можно прорубить не только виртуальное окно в Европу, но и целую дверь, чтобы полноценно просочиться туда и вволю побезобразничать. Ведь это только умирать в родной стране родней, а беспорядки нарушать и вообще жить полнокровной жизнью, как правило, гораздо интереснее за бугром. Вот именно для этого и предназначается игра **Europa Universalis**, работы над которой закончатся уже в самом ближайшем времени. Новый проект позволит нам по-новому взглянуть на войны, в массовом порядке происходившие на нашем земном шарике пять веков назад. В качестве отца одного из могучих народов игрокам предстоит порвать все конкурирующие державы как грелки и, конечно, стать хозяином древнего мира. Впрочем, мордобой – это отнюдь не единственное, чем будет можно и нужно заниматься в **Europa Universalis**. Судя по всему, игра окажется одним из самых масштабных и комплексных проектов на историческую тему.

Благодаря тому, что события станут происходить в режиме реального времени, игроки получат возможность почувствовать, каково быть владыкой империи или хотя бы председателем средневекового колхоза.





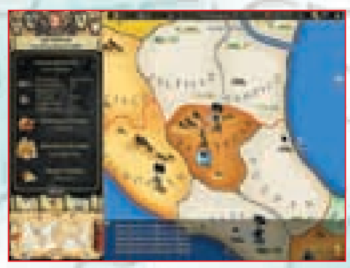




ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: strategy
Издатель: Strategy First Inc. Разработчик: Paradox Entertainment Онлайн: http://www.paradoxplaza.com Дата выхода: февраль 2001

Europa Universalis начинается в 1492 году, в эпоху Великих Открытий, и заканчивается спустя триста лет с приходом к власти Наполеона. К сожалению, не коньяка, а всего лишь Императора. В результате, очутившись в столь насыщенном разнообразными событиями периоде, игроки получат возможность принять участие в религиозных войнах, происходивших в Европе чуть ли не каждую пятницу. Представляете, сколько романтики заключается в прогулке по улицам Парижа какой-нибудь тихой варфаломеевской ночью? Впрочем, события в **Europa Universalis** станут происходить не только на европейском континенте. Отцы народов смогут также посетить заморские страны и даже основать там свои колонии. Таким образом, заниматься увлекательным уничтожением противников можно будет в Новом Свете, на берегах Африки и даже среди восточных пейзажей.





Подумав, сколькими делами приходится заниматься любому нормальному правителю: тиранить своих граждан, выеживаться на соседей, устраивать дикие оргии при Луне и т.д. и т.п., – может показаться, что реализовать это возможно лишь в пошаговой игре. Ведь, в самом деле, достаточно сложно сразу быть и священником, и воинствующим атеистом, и боевым генералом, и дипломатом, и сборщиком податей, и транжиром, тратящим деньги государства. Однако в **Europa Universalis** все будет именно так. Благодаря тому, что все события станут происходить в режиме реального времени, игроки получат возможность почувствовать, каково же это – быть владыкой целой империи или хотя бы председателем средневекового колхоза. Впрочем, специально для дохлых стратегов (которые, в отличие от Юлия Цезаря, могут одновременно лишь пить пиво и думать о том, в чем смысл жизни и где взять на нее денег) в **Europa Universalis** предусмотрен режим паузы, позволяющий спокойно проанализировать ситуацию и понять, что все не так плохо, как кажется, а намного хуже.

В том, что к таким мыслям придется время от времени приходить, не сомневаются даже сами разработчики. Ведь играть в **Europa Universalis** будет достаточно сложно. Игровая Вселенная состоит из 700 провинций. При этом в начале игры каждое государство сможет похвастаться тем, что ему принадлежит сразу несколько регионов, весьма отличающиеся друг от друга. Впрочем, ситуация будет постоянно меняться, поскольку в ходе кровопролитных войн и винопролитных переговоров границы между странами станут переноситься с места на место.

Всего в **Europa Universalis** примут участие около 75 государств. Поэтому, для того чтобы не затеряться в толпе, их главам придется создавать армии, регулировать экономику, проворачивать дипломатические интриги, то есть заниматься тем, о чем нам периодически вещают из телевизоров говорящие головы. Разумеется, кроме этого пристальное внимание будет необходимо уделять вопросам религии, развитию новых технологий и, конечно, различным разведывательным экспедиционным вылазкам.

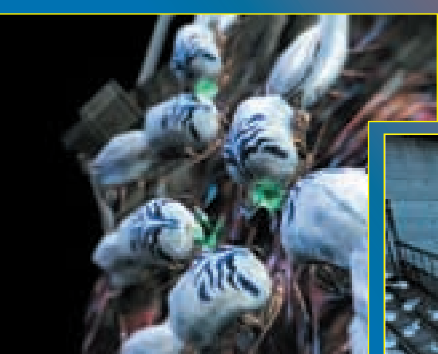
В **Europa Universalis** будет отсутствовать какая-либо система миссий или заданий. Все что необходимо сделать в игре – это выжить и сделать свой народ владыкой мира. Как выясняется, Европа является очень неплохим местечком для начала строительства великой Империи.



Вячеслав Назаров

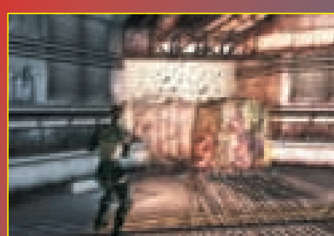
EXTERMINATION

Больше трех раз пугать нельзя!» – говорило одно чрезвычайно симпатичное мультипликационное привидение, объясняя своему ученику причину того, что парочка юных раздолбаев была отпущена целой и невредимой после сеанса страхонаведения. Но японские разработчики компьютерных игр с такой концепцией не согласны и постоянно предлагают любителям электронных развлечений продолжить банкет, на котором основными блюдами являются страх, ужас и паника. Так, в скором времени перед нашими красными от того, что спим без просыпа (не досыпаем, в общем), глазками предстанет новый проект японских компьютерных мастеров, получивший название **Extermination**. По своей сути он окажется «бескомпромиссным мочиловом», происходящим в мире Resident Evil-подобных игр. Впрочем, новая разработка не будет иметь практически ничего общего с adventure-игрой. Создатели **Extermination** хотят, чтобы игроки почувствовали, что они перенеслись в самый настоящий боевик, основной лейтмотив которого сводится к фразе: «Хороший... Плохой... Какая разница? Главное – у кого ружье!».





Во многом сюжет игры напоминает историю, описанную в культовом фильме Джона Карпентера «Нечто». В **Extermination** игрокам предстоит вступить в отряд морских пехотинцев, которых отправили на Южный полюс выяснять, кто же разгромил тамошнюю научную базу и уничтожил все запасы технического, медицинского и даже питьевого спирта. Разумеется, по прибытию на место настроение морпехам, относящимся к морю и к пехоте точно так же, как и морские свинки – к морю и свиньям, стали портить весьма мрачные и неприятные события. Во-первых, в результате аварии летающего транспортного средства в более-менее живом состоянии сохранилось лишь несколько бойцов. Во-вторых, ни капельки спирта на базе действительно не осталось, поэтому помянуть своих товарищей им удалось только морковным соком из свежезамороженных гренландских земляных персиков. Ну, а в-третьих, каждую минуту герои были вынуждены сражаться за свою жизнь, поскольку считали, что смерть представляет собой крайне неприятную форму бытия.



Достаточно противным оказалось и то, что практически все оборудование, с помощью которого планировалось выяснять причины тотального уничтожения базы, было утеряно в результате катастрофы. Поэтому Деннису Рили, Роджеру Григману и Синди Тин пришлось рассчитывать исключительно на собственные силы и слабости. Например, Рили, дослужившийся до звания сержанта, является отличным специалистом по всем видам оружия. Единственная проблема заключается в том, что последнего в их распоряжении не так уж и много. Поэтому, несмотря на то, что сержант совершенно спокойно ведет себя под ураганным огнем при условии наличия отсутствия достаточного количества оружия во время нападения косяка гигантских жуков, он может очень сильно удариться в панику. А это, помимо того что приведет к проблемам в управлении командой, может вызвать серьезное сотрясение мозга или вообще приступ аппендицита.

Роджер Григман является лучшим другом Денниса. Он также носит звание сержанта и не дурак выпить. Именно на этой почве они и подружились друг с другом. В отличие от своего сержантообразного коллеги, Григман не слишком любит огнестрельное оружие. Вместо него он предпочитает пользоваться в бою собственными конечностями и старым добрым перочинным ножиком, который таскает с собой со времен пионерского детства.

Компанию Роджеру Григману и Деннису Рили составит весьма милая особа Синди Тин, которая по недоразумению, вместо того чтобы стать фотомоделью, выбрала профессию ученого-биолога. На арктической станции она занималась тем, что ставила бесчеловечные опыты на несчастных микробах, пытаясь найти вакцины от самых страшных эпидемий. Возможно, именно из-за ее экспериментов жертвы науки подняли восстание и уничтожили базу. Впрочем, кто знает?

Путешествовать по разрушенной станции, где на каждом углу разведчиков подстерегают опасности, в **Extermination** будет достаточно удобно, хотя и очень страшно. Дело в том, что система управления в игре позволяет бойцам выполнять те или иные комплексы движений в зависимости от того, где они находятся.

Таким образом, в самом начале марта перед нами может оказаться очень приятная игра, позволяющая как следует пощекотать свои нервы душераздирающими событиями, происходящими по ту сторону экрана.

ДОСЬЕ

Платформа: PS2 Жанр: action Издатель: Sony Computer Entertainment Разработчик: Sony Computer Entertainment Онлайн: http://www.scea.com/ Дата выхода: март 2001



PARKAN

Дмитрий Эстрин

ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ

Три с половиной года были потрачены не зря. Это первая мысль, которая приходит в голову после прохождения четырех обучающих миссий. А потом начинается самое интересное. Паркан, Лабиринт, черные телепорты, варботы, выживший из ума Дон Баллен и корпорация TransGal. Тазеры, НУРСы, дефлекторы, МЦУ и системы иллюзорной лектроники. Пузырники, «зодчие», черви-пескорезы, аларанские драконы и степные прыгуны... Перед нами открывается огромный полуфантастический мир, правдоподобный, реальный и чрезвычайно логичный. Этот мир, физически и математически обоснованный, позволяет совершить увлекательнейшее путешествие по будущему технологий, узнать, что может случиться лет эдак через сто... «Parkan. Железная Стратегия» - это всего лишь одна страничка в книге, посвященной самой серьезной игровой вселенной. И страничку эту стоит дочитать до последней точки.

Лично я, как, наверное, и многие другие, ждал сравнительно обычной во всех отношениях real-time стратегии в полном 3D. В лучшем случае – чего-нибудь вроде Battlezone или, скажем, Uprising. То, что получилось в результате, заставило меня удивиться. Причем несколько раз и очень сильно. «Железная Стратегия» – это не RTS. Более того, это не помесь RTS с action'ом. Плод трехлетней работы «Никиты», скорее, можно назвать тактико-стратегическим симулятором войн будущего. Звучит несколько громоздко, зато полностью отвечает истине. «Железная Стратегия» глубока так, как только может быть глубока игра. Чтобы реализовать подобный проект в российских условиях, требуется команда одержимых единомышленников. Одержимых настолько, чтобы даже во сне отличать принципы действия электромагнитной пушки и шнурового разрядника.

Небольшой исторический экскурс. Осенью 1997 года, аккурат после выхода «Parkan'а», мы с нынешним главредом отправились в офис компании «Никиты». Разумеется, для того, чтобы выяснить, чем теперь займутся разработчики. И, естественно, разговор пошел о «Parkan'е 2». Олег Костин (милейший человек и, между прочим, руководитель проекта «Parkan. Железная Стратегия») в первые же сорок минут развернул концептуальную перспективу создания умопомрачительной игры, которая была бы реалистична по крайней мере на космическом уровне. Следующие несколько часов он весьма убедительно доказывал, что в настоящее время ничего подобного сделать невозможно в принципе. Мы ошарашено молчали. Тогда я крайне смутно представлял себе «Parkan 2» и был твердо уверен, что появится он, в лучшем случае, лет через двадцать. К счастью, разработчики не стали тянуться к Луне голыми руками и начали с «малого» – «Железной Стратегии». Игра, конечно же, легко вписалась во вселенную Parkana, но только совсем недавно зафиксировала это официально, получив полное название «Parkan. Железная Стратегия». О том длинном пути, который проект проделал от ТЗ до вожделенной коробки, наверняка можно было бы написать небольшую брошюру, поэтому ограничусь лишь заверениями, что путь этот был нелегок.

Теперь, имея приблизительное представления о тех, кто делал «Железную Стратегию», вы сможете более адекватно воспринять информацию о самой игре. Начнем же мы, как водится, с сюжета. Итак, в 4120 году экспедиция Федерации Зеленого Кольца обнаружила на далекой планете следы разумных существ. Как выяснилось, исчезнувшая раса «зодчих» оставила человечеству действующие сооружения – энергетические станции (генераторы) и телепорты, связывающие сотни планет в единую систему. Система была названа Лабиринтом и оказалось весьма опасной для смелых путешественников. Очень скоро были открыты особенности телепортов – они могли переправлять предметы, не превосходящие по весу и объему обычного человека. Естественно, Лабиринт оказался весьма привлекателен для гигантских межпланетных корпораций, которые немедленно начали беспорядочную колонизацию планет. В процессе этого увлекательного занятия интересы могущественных синдикатов сталкивались, и конфликты разрешались с помощью боевых дройдов. Одна из таких стычек вынудила местного контрабандиста воспользоваться Черным Телепортом – так назывались Лабиринты, «из которых не возвращались». Однако Дону Баллену удалось сделать то, что не удавалось другим – он нашел дорогу назад. Бесценная информация о его загадочных приключениях попала к Виндиго, начальника сил безопасности корпорации TransGal. Судьба Лабиринта фактически оказалась сосредоточена в руках одного единовластного правителя. Федерация Зеленого Кольца была вынуждена послать на планеты, оккупированные Виндиго, миротворческую экспедицию. Мятежники первые развернули боевые действия, уничтожив корабли десанта еще на орбите. Соответственно, о мирном урегулировании конфликта речь больше идти не могла... Да, забыл сказать, крейсер Parkan и его капитан счастливым образом избежали смерти на орбите еще... игроку придется какое-то время действовать в одиночку.

Вообще говоря, разработчики сделали все возможное, чтобы игра не вызывала никаких проблем даже у тех, кто до сих пор не уверенно сжимает в руке мышку. Подробные интерактивные брифинги, четкая формулировка заданий, встроенные намеки-подсказки, информационные буи... О последних, кстати, стоит рассказать подробнее, поскольку эта дополнительная страховка разработчиков представляет собой вполне оригинальное игровое нововведение. Принцип помощи весьма и весьма прост: при приближении к информационному бую в бортовой компьютер сгружаются некие полезные сведения. Эти сведения могут касаться управления, они могут представлять собой тактические или стратегические советы, а также рекомендации относительно того, чем стоит заняться на данном этапе игры.



Олег Костин:

«Игровой баланс — это система дифференциальных уравнений». «Нет ничего удивительного в том, что главный герой передвигается о пересеченной местности со скоростью 50 км/ч! Просто на нем экзоскелет, прототипы которого, кстати, разрабатываются в США».
«В «Железную Стратегию» можно играть, как в стратегию или тактический симуляторили простой action. Теоретически успеха в прохождении можно добиться любым способом».

ДОСЬЕ

Платформа: PC **Жанр**: симулятор/RTS/action
Издатель: Никита **Разработчик**: Никита
Интернет: http://www.parkan.ru
Требования к компьютеру: Pentium 233, 64 MB RAM, Win'95/98/2000



Ради Бога, пройдите четыре тренировочные миссии. Да, может, вы и играете с пеленок, может, вы ночи просиживаете в игровых клубах, может, вы способны справиться с управлением боевого вертолета, но послушайте меня, пройдите их и живите спокойно. Дело не в том, что игра сложная. Проблема связана, прежде всего, с тем, что ничего сильно похожего на «Железную Стратегию» вы не видели и видеть не могли. Так что разница между вами и теми, кто впервые в жизни увидел компьютер, окажется минимальна. А после краткого ознакомления с игрой будет, по крайней мере, понятно, с каким миром приходится иметь дело. В последующих миссиях времени на его изучение хватать не будет, будьте уверенны.

Каким же образом разработчикам удалось отойти от стандартного сплава action/RTS, что же такое оригинальное им удалось изобрести?.. В очередной раз встретившись с Олегом Костиным, я в очередной раз был поражен его словами. Программист, художник, дизайнер и физик-теоретик в процессе разработки «Железной Стратегии» увлекся военной стратегией... Откопав откуда-то документ с пространным названием «Единая перспектива – 2010» (министерство обороны США), Олег неожиданно понял, какой должна быть игра... (В документе содержалось подробное описание военной американской доктрины в начале XXI века). Стало ясно, что стратегические принципы серии Command&Conquer, которые берутся за основу почти всеми разработчиками RTS, морально устарели еще... в середине прошлого века. На смену широкомасштабным боям с применением оружия массового поражения приходят партизанские сражения высокой интенсивности с использованием высокоточного вооружения. В ближайшем будущем серьезно увеличится мобильность подразделений, большое значение приобретет использование беспилотных летательных аппаратов, а также чрезвычайно уменьшится плотность войск в местах сражений – 2.5 человека на 10 кв. км. Естественно, проанализировав всю эту

rating

Дмитрий Эстрин	9	Игра, которой вы еще точно не видели. Игра, которую можно "рассматривать" еще несколько лет.
Сергей Амирджанов	8	Переосмысление и вполне серьезное продвижение идей Battlezone вполне может найти отклик в сердцах российских игроков.
Максим Заяц	9	Три с половиной года разработки можно считать оправданными. Многоплановая игра должна прийтись по вкусу поклонникам всех жанров.
Борис Романов	8	Разработчикам ПЖС стоило уделить большее внимание художественной стороне проекта, а в остальном здесь все путем.

34
средний балл
8,5

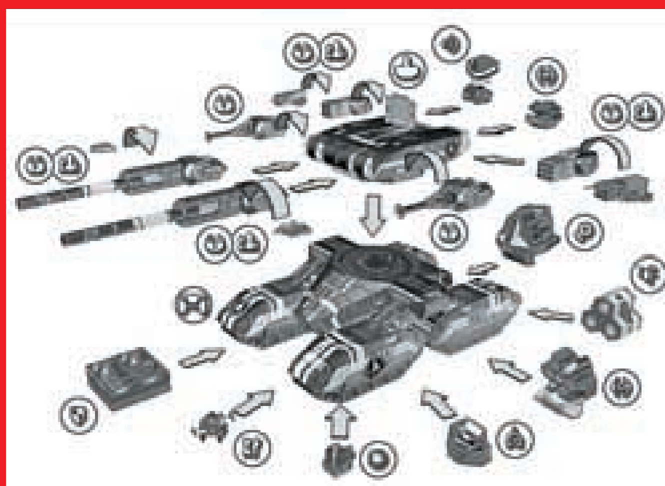
«Новая революция в военном деле»

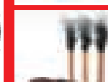
...Военная доктрина претерпит кардинальные изменения, как это уже было, когда парусники уступили место паровым судам или когда танки вытеснили кавалерию.
Шейла Уитнелл
Пентагон, секретарь по
Связям с общественностью

По мнению аналитиков в ближайшем будущем исчезнут традиционные понятия превосходства в воздухе, танкового боя и пр. На ТВД (ТВД — театр военных действий) начнут доминировать новые формы боевых действий:
* Боевые действия в космосе и из космоса;
* Широкое применение малозаметных БЛА (БЛА — беспилотный летательный аппарат — дрон, хорошо известный игрокам в «Parkan»);
* Удары на большую глубину в рассредоточенных и нелинейных боевых порядках и пр.

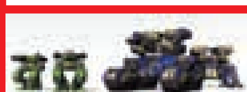
Все это приведет к дальнейшему повышению скрытности и мобильности подразделений, что, в конечном итоге, позволит им легко уклоняться от боя и превратит классические боевые действия в подобие партизанской войны высокой интенсивности. Маневр — из-за отсутствия скоплений противника — часто будет ограничиваться тактическим уровнем. Изменятся и цели маневра: перемещение войск будет использоваться для того, чтобы вызвать ответный маневр противника и, тем самым, поставить его в невыгодное положение. Более того, все эти изменения сделают весьма проблематичным выполнение сухопутными силами традиционной задачи — захвата и удержания территории. Возникнет тактика косвенного контроля над территорией (взаимодействие сети систем глубокого поражения с высокомобильными группами ближнего боя).

Сухопутные силы станут существенно меньшими по численности, а новые информационные технологии позволят создать «сетевые» организационные структуры малых подразделений и новую тактику, ориентированную на одиночного солдата или одиночную боевую систему. Плотность войск достигнет величины 2.4-2.5 чел. на 10 км2 (для сравнения: Первая Мировая Война — 40404 чел. на 10 км2, Вторая Мировая — 360 чел. на 10 км2, Персидский залив — 23.5 чел. на 10 км2).













Разумеется, для такой войны будут нужны соответствующая экипировка и вооружение. Уже сейчас ведутся работы по созданию т.н. экзоскелета — индивидуальной мобильной бронированной системы, которая включает вооружение, сенсорные датчики, системы связи и средства для ведения информационной войны. Такая система позволяет одиночному солдату передвигаться по пересеченной местности со скоростью до 60 км/ч. Кроме того, личный состав этой мобильной бронированной пехоты оснащается миниатюрными БЛА и помощниками-роботами...

В университете им. Джона Хопкинса разработана компьютерная система, позволяющая in real time переводить сигналы РЛС в 3D-изображение, рассматривать ситуацию на экране под любым углом зрения с одновременной выдачей рекомендаций по выбору целей.

В лаборатории г.Натик (Массачусетс) разработан образец «амуниции пехотинца XXI века». Во время испытаний на федеральном полигоне Форт-Беннинг это оборудование получило прозвище Terminator-Kit. Комплекс включает:
* кевларовый шлем, оснащенный:
* микрофоном;
* наушниками;
* очками ночного видения;
* жидкокристаллическим дисплеем, на который будет передаваться изображение поля боя с птичьего полета и постоянно обновляющиеся данные разведки.
* многослойную полевую униформу и бронежилет, обладающие защитными свойствами в зонах применения ОМП (химического или ядерного);
* радиостанцию;
* бортовой компьютер, который имеет дублированную систему управления (клавиатура на запястье и голосовой ввод) и позволяет:
* идентифицировать цели (FOF);
* определять свое местонахождение;
* определять степень зараженности местности
* личное оружие, оборудованное:
* беспроволочной связью с головным монитором (стрельба из-за укрытия);
* многоканальным прицельным устройством;
* камерой для изготовления моментальных снимков цели.

В качестве перспективного личного оружия рассматривается образец фирмы «Аллиант тексистемз», которое является комбинацией обычной штурмовой винтовки и автоматического гранатомета. Их стволы смонтированы параллельно в горизонтальной плоскости на одной ложе, что дает солдату возможность мгновенного выбора оружия. Оружие исполнено в классической компоновке и с широким применением пластиков. Для винтовки предполагается использовать 5.56-мм патрон, а для гранатомета — 20-мм боеприпас. Питание осуществляется соответственно из съемных магазинов: 30-зарядного (как у М16) и 6-зарядного. Оружие оснащено лазерным дальномером, электронно-оптическим прицелом и специальным микропроцессором. В гранате применяется настраиваемый взрыватель, который может задержать приведение в действие основного заряда ВВ при встрече с целью — для обеспечения поражения живой силы, находящейся за укрытием.

В последние годы (после испытаний систем БЛА-разведки семейства «Тайгер» — «Глоубал Хок» и «Дарк Стар») начались разговоры о «революционном прорыве в области БЛА». Помимо систем типа «Тайгер», при этом обычно имеют в виду три новых направления, охватывающие весь спектр боевых действий (от боя пехотного взвода до стратегических операций):
* микро-БЛА, средства разведки войсковых подразделений. Идея БЛА принадлежит специалистам лаборатории им. Линкольна (МТИ). Считается, что такое средство размером с птицу особенно эффективно при ведении боевых действий в городских условиях и может применяться для: наблюдения, целеуказания, ретрансляции сигналов и минирования труднодоступных объектов. Основные характеристики:
* длина: 60-220 мм;
* масса: до 100 г;
* полезная нагрузка: 1-18 г;
* время полета:20-60 мин;
* скорость: 30-65 км/ч;
* дальность: до 10 км;
* оборудование: камеры видимого (вес — 1 г, 40*400, 1000*1000 pixel) и ИК-диапазона, приборы радиотехнической, акустической и биохимической разведки.
* разыскивающее оружие (практически, аналог наших варботов) создается с конца 80-х годов в рамках программы «Уорбрейкер». Применение таких БЛА включает предварительное целеуказание (может обновляться в полете) и дальнейший автономный поиск целей. Предполагается, что поиск будет вестись на малых (200-400 м) высотах при пониженных скоростях на площади 10-20 км2.
* необитаемая разведовательно-ударная авиация — барражирующие БЛА — носители автономных датчиков (в т.ч. парашютируемых) и ударных БЛА — способные сутками находиться на дежурстве и объединенные общей информационной сетью. НРУА являются системами вооружения коллективного пользования — несмотря на значительную автономию, каждый из таких аппаратов имеет свой экипаж менеджеров систем вооружений и аналитиков.

информацию, разработчики пришли к выводу, что военная доктрина США как нельзя лучше подходит для организации игрового процесса в «Железной Стратегии»... На мой робкий вопрос о том, почему главный герой передвигается с несообразной его человеческой сущности скорости (около 50 км/ч), Олег довольно ответил: «Он одет в экзоскелет! Реальные прототипы уже разрабатываются в США.». Сдаюсь... увенчается успехом, если игрок успел позаботиться об элементарной обороне базы, или если он помнит, что «Железная Стратегия» – это не только стратегия... По словам самих же разработчиков многих очень раздражает, когда противник или его варботы неожиданно захватывают какое-нибудь строение на базе. Зато противоположные по смыслу события приводят всех в состояние безудержного восторга. Тут уж ничего не поделаешь, такова «тактика косвенного контроля над территорией», вполне отвечающая военной доктрине США.



Итак, нам дается уникальная возможность узнать, как придется воевать в XXI веке. А воевать придется по-разному. Для начала вообразите себе обычный action на открытом пространстве. Сражаться, правда, придется не с себеподобными, а с варботами (концепция – 2.5 человека на 10 кв. км). Впрочем, не обольщайтесь, бронированные дройды отнюдь не тупы. Эту часть игрового процесса отличает высокая динамичность – приходится очень много бегать и постоянно стрелять. Думать, кстати, тоже приходится немало, поскольку мощные противники способны уничтожить нас попаданием одного управляемого ракетного снаряда (УРС). Потом, например, после нахождения и захвата нейтральных варботов, появляется возможность выступить на тактическом уровне, контролируя действия своих подчиненных. Крупными варботами можно управлять не только через компьютер экзоскелет, но и вручную. Играть, конечно, становится несколько сложнее, но, в общем, значительно интереснее. И, наконец, можно заняться отстройкой и развитием базы и воевать с противником на стратегическом уровне. Здесь решения носят глобальный характер: мы думаем, какие исследования проводить в лаборатории, какой выпуск варботов налаживать, какие удары по противнику будут наиболее эффективными и т.д.

Границы между уровнями игрового процесса нечеткие и стратегия в любой момент может легко превратиться в action, а action – в тактику. Особенно ярко это проявляется в многопользовательской игре. Что такое стратегический уровень игрового процесса? Это – игрок, засевший в бункере и решающий серьезные вопросы. С помощью мобильных телекамер он может осматривать небольшую территорию около базы. Внешне очень похоже на стандартный 3D RTS. Однако игрок, поглощенный программированием новоявленного варбота или просто любованием окрестных пейзажей, как правило, забывает о том, что тело его внизу, в бункере. И нет ничего более приятного, чем неожиданно ворваться на вражескую базу и долбануть неподвижного противника лазером мощностью 4.2 МВт, зарядом плазменной винтовки мощностью 5.5 МВт, пальнуть из автоматической 25 мм пушки, а в завершение выпустить управляемый ракетный снаряд, снабженный активной тепловой головкой самонаведения! Конечно, примитивная операция не

Одна из самых интересных игровых возможностей в «Железной Стратегии» – это конструирование варботов. Не надо пугаться: никто вас ни к чему не принуждает. При желании можно легко обходиться стандартными моделями роботов, но... значительно интереснее собрать что-нибудь свое. Как правило, у каждого игрока есть свои собственные уникальные любимчики, каждый из которых используется в операциях, соответствующих их техническим характеристикам. Процесс конструирования выглядит весьма просто. Варбот состоит из четырех основных «деталей» – шасси, орудийная башня, система вооружения и внутреняя система. Нам остается только сделать выбор и слепить из «деталей» варбота, который удовлетворял бы нашим требованиям. Конечно, здесь есть свои правила – не на каждое шасси можно установить тяжелую башню 6I1, и не с любой башней можно смонтировать гаубицу L152mmH. Вместе с тем различных комбинаций настолько много, что вам почти наверняка удастся сконструировать что-то «свое». Причем «свое» не только внешне, но и технически.

Графика не слишком эффектна, но зато высокотехнологична. Одни отражения на воде чего стоят! Признаться, такого мне еще нигде не доводилось видеть. Также необходимо вспомнить такую милую вещь, как блестящие реализованную имитацию смены времени суток. Весьма реалистичны погодные эффекты. Естественно, прекрасное динамическое освещение, туман и тени... Если продолжить разговор об игровом движке, то нам придется забыть о графике и в очередной раз вспомнить мощнейший искусственный интеллект.

«Parkan. Железная Стратегия» – это игра, которую можно открывать для себя еще на протяжении нескольких лет. Сверхразнообразная, сверхглубокая и сверхпродуманная, она оказывается еще и сверхоригинальной. Кто-то в редакции сказал: «За три с половиной года «Никита», прилагая такие же усилия, могла бы сделать десять хороших игр. А сделала «Железную Стратегию».». Хочу добавить: «И слава Богу!».

PHANTASY STAR ONLINE

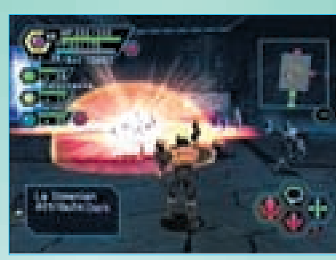


Михаил Разумкин

С тех пор прошло чуть меньше полутора лет. Три других проекта Sonic Team уже давно вышли, успев порадовать нас разнообразием и нестандартностью игровых решений, на которые оказалась способна эта, несомненно, талантливая команда. И вот настало время их наиболее значительной (на мой взгляд) работы – **Phantasy Star Online** (в дальнейшем просто **PSO**). Как я уже говорил, все это время мы непрестанно следили за этой игрой. Но каждая игровая выставка, каждая онлайновая презентация только добавляли вопросов и еще больше разжигали к ней интерес. Не будет ли тормозить игра при такой сногсшибательной графике? Сколько будет доступно персонажей для выбора? Неужели всего четыре? Как же все-таки будет осуществляться онлайновая игра? Насколько будет интересен одиночный режим? И так далее и тому подобное. Вопросов возникало масса, а вразумительных ответов было чрезвычайно мало. Но теперь, наконец-то, все встало на свои места. Игра вышла, правда, пока в Японии, но это абсолютно ничего не меняет. Господин Овчинников уже заимел себе копию игры вместе с прилагающейся демкой Sonic Adventure 2. Но самое главное, что одной из главных особенностей **PSO** является возможность выбора языка. Наконец-то уже в японской версии игры можно установить «понятный» нам английский язык. И, возможно, именно этому факту мы обязаны тем, что американский «релиз» игры всего на месяц отстает от японского. Начало, как говорится, положено, хотя надеяться на то, что этому примеру последуют все остальные разработчики, включая саму Sonic Team, все же не следует.



Прошу прощения за столь внушительное вступление, но, думаю, уже пора переходить ближе к делу, т.е. к самой игре. Начнем с того, что для начала игры в эту чудесную RPG вам понадобится 45 блоков на вашей карточке памяти. Мало этого, по замыслу умников из Sonic Team вы сможете создать на ней только один файл, который, кстати, сможет прочитать только ваш Dreamcast и ничей другой. А если вы, к примеру, захотите поиграть за другого персонажа, то придется поискать еще одну VMU. По словам все той же Sonic Team, наилучшим выбором здесь является четырехмеговая карточка, имеющая четыре страницы, позволяющая создать по игровому файлу на каждой из них. Ну и, конечно, к выходу игры они выпустили собственную карту памяти с фирменным логотипом PSO «всего лишь» за 40$. Но вернемся к персонажам. Ведь именно с выбора наиболее понравившегося героя начинается вся игра.



В **PSO** существует три расы: люди (human), эльфы (newman) и андроиды (android), и три класса-профессии: охотники (hunter), маги (force) и рейнджеры (ranger). В сочетании они дают девять различных типов персонажей. Все они имеют неизменный базовый набор



Михаил Разумкин	9	Первая ролевая онлайновая игра на видеоконсоли, не имеющая практически ничего общего с предыдущими сериями Phantasy Star.
Сергей Амирджанов	9	Таким должен был быть Diablo. Красивым, динамичным, продуманным до мелочей и ... еще раз красивым.
Дмитрий Эстрин	9	Японский Diablo от Sega на Dreamcast. Наверное, этим все должно быть сказано.
Борис Романов	9	Скрепя сердцем ставлю PSO только девятку, не прощая ей ее "Дьявольские" корни и несколько раздражающих недочетов.

rating

36
средний балл
9,0

Мы пристально следили за развитием этого проекта... Да и как могло быть иначе? Что может быть более интригующим для нас, как ни первая в истории онлайновая ролевуха для видеоприставок!!!

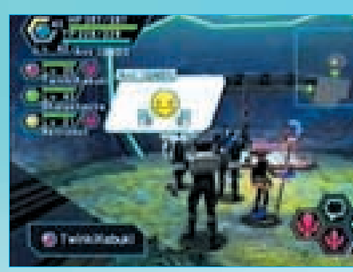


характеристик в зависимости от принадлежности к классу, расе и полу. Рассмотрим все это подробнее. Охотники – это воины ближнего боя, их основным оружием являются мечи, секиры и кинжалы, но могут использовать магию (называемую в игре technique) и стрелковое оружие, что позволяет им поражать врагов и на расстоянии. Это по всем параметрам универсальные бойцы, имеющие неплохую защиту, точность и силу ударов. Поэтому все три расы имеют представителя в этом классе. Маги, как и положено, предпочитают «магичить» издалека, они имеют наибольшее количество магической энергии (TP), и применяемые ими заклинания имеют большую силу. Однако они практически беспомощны в ближнем бою. Лидерами в этом классе являются эльфы, имея представителя как женского, так и мужского пола. Кроме них, есть еще и людская магичка. Рейнджеры отлично владеют всеми видами стрелкового оружия, как и маги, предпочитая отстреливать врагов с безопасной дистанции. Их основным оружием являются ружья, пистолеты, огнеметы и прочие стреляющие приспособления. Отличительной особенностью этого класса является исключительно высокая точность при проведении атак, а также возможность использования всех типов брони. Здесь главенствуют андроиды, не умеющие использовать магию, они имеют самое большое «здоровье» в игре, не поражаются ядом, всегда видят мины-ловушки и прекрасно обращаются со стрелковым оружием.

А теперь скажем несколько слов о сюжете. Некая планета обречена на неминуемую гибель, и, чтобы спасти хоть часть населения, во все уголки космоса были отправлены зонды-автоматы с целью найти новую пригодную для переселения планету. Очень, знаете ли, похоже на ближайшее будущее Земли. Вскоре подходящая планетенка сыскалась, и ей дали имя Ragol. Так начинался «Pioneer Project», грандиозный план переселения целой цивилизации. На Ragol направился первый корабль с переселенцами – Pioneer 1. Его целью было основать колонию и приготовиться к прибытию основной части беженцев на втором корабле. Все шло без сбоев, однако, когда Pioneer 2 через семь лет вышел на орбиту Ragol и попробовал установить связь с поселенцами, на планете в районе базы произошел мощный взрыв, и связь с ней прервалась. Что случилось с тысячами людей на Ragol, оставалось для всех загадкой. Сотни охотников-наемников отправились на планету, чтобы ее разгадать. И одним из этих смельчаков являетесь вы, точнее – только что созданный вами персонаж. Нельзя сказать, что история, положенная в основу **PSO**, банальна или «избита». Неплохая завязочка, хотя и без особых откровений. Слава Богу, что хоть обошлось без нападений космических пришельцев.

Игровой мир **PSO** поделен на две части: космический корабль Pioneer 2 и окрестности Pioneer 1. Занятий на борту Pioneer 2 немного, поэтому не буду на этом особо останавливаться. Здесь вы будете продавать и покупать оружие, броню и другие необходимые вещи в одном из четырех ларьков-магазинов, а также встречаться с другими игроками в мультиплеере. Нуждающиеся в медицинской помощи смогут за смехотворную сумму подлечиться в медпункте. Можно поболтать с NPC, которые постоянно говорят одно и то же. Новые лица на борту появляются лишь только после того, как вы подрядитесь выполнять один из квестов в Гильдии охотников. Предусмотрена также и своеобразная камера хранения, где вы абсолютно бесплатно можете оставить все ценные вещи и деньги на время опасного путешествия на планету. Ведь если вас все же убьют, то экипированное оружие и деньги останутся лежать на месте вашей гибели, тогда как вы вернетесь на орбиту. Тем не менее, свои вещи вы все-таки можете забрать, но только немедленно вернувшись на место своей гибели.

ДОСЬЕ
Платформа: Dreamcast Жанр: Online RPG
Издатель: Sega
Разработчик: Sonic Team
Онлайн: www.sonicteam.com/pso/english/home.html





MAG

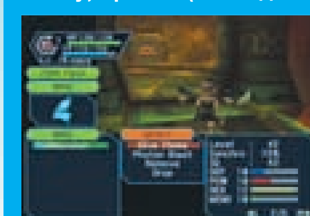
Эти маленькие левитирующие роботы выдаются каждому охотнику, вступившему в гильдию, и служат для них своеобразным ангелом-хранителем. Причем, это не пустые слова, при должном уходе Mag во время тяжелого боя может использовать магию на своего хозяина, делая его неуязвимым или повышая характеристики. Реально



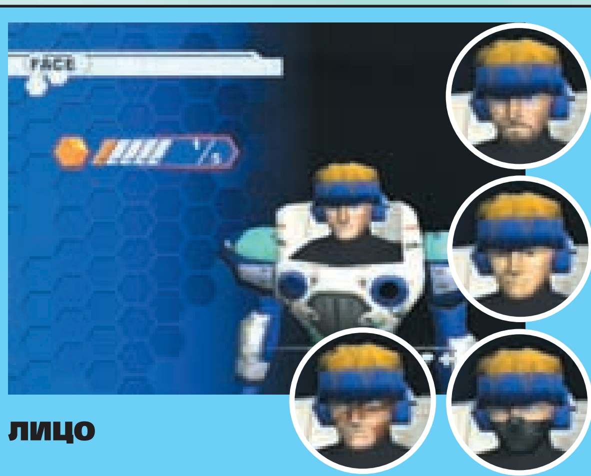
же эти милые существа явно являются данью неугасимой моде на разведение виртуальных питомцев. Они живые и требуют постоянного внимания, которое выражается в своевременном скармливании им нескольких из предметов. После такой кормежки характеристики Mag растут, и по достижении определенного уровня он эволюционирует. Но это еще не



все. Кроме изменения формы, маленький робот становится способен накапливать энергию, растрачиваемую вашим фотонным оружием во время боев, и в один прекрасный момент низвергнуть на врагов Photon Blast — огромной силы заклинание, сравнимое разве что с вызовом эспера в FF. Первый «бласт» Mag разучивает к 10-му уровню, второй — к 30-му, третий (последний)



— к 50-му. Если же вы плохо следите за своим маленьким охранником, то он может сбежать. Кроме этого, на уровнях можно найти потерявшегося чужого Mag и воспитать его как своего. Судя по возможным парным сочетаниям четырех его характеристик, всего существует 9 различных Photon Blast (мы пока видели лишь четыре).



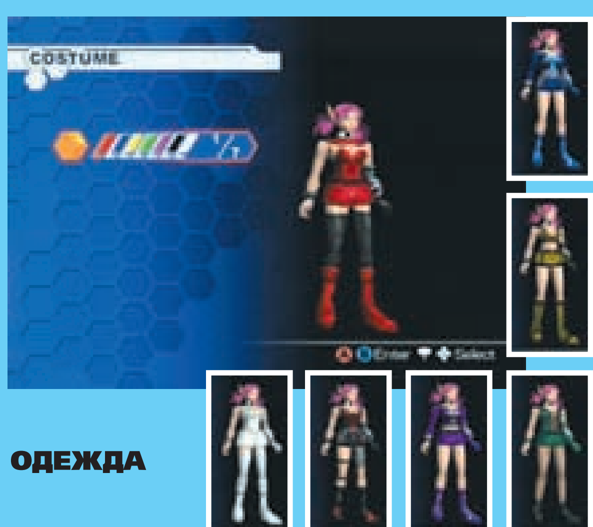
ЛИЦО

Выбор лица дело серьезное, здесь предлагаются различные варианты разреза и цвета глаз, форма рта, а также макияж.



ГОЛОВА

Здесь вы выбираете прическу, головной убор и цвет волос вашего героя. Вы даже не представляете, насколько визуально отличаются люди с одним лицом, но с наголо обритой головой или с волосами, собранными в хвост. А цветовые вариации я вообще бесконечны, правда при условии, что вы хорошо различаете оттенки.



ОДЕЖДА

В этом режиме в основном меняется цвет костюма, который носит ваш герой, хотя иногда меняются и некоторые детали одеянья.

«Создай своего героя»

Поскольку PSO в первую очередь онлайновая игра, то вы должны иметь персонажа, которого можно было бы узнать в бою. Соответственно Sonic Team разработала очень удобный режим, который без труда позволит вам этого достичь. Он скромно носит имя «Character Creation» и имеет пять основных опций для придания выбранному персонажу неповторимого облика. Да, если вам вдруг не понравился ваш будущий герой, то нажав на «Start» вы тут же вернетесь к экрану выбора персонажа.

Существует два варианта посещения «зоны бедствия». Во-первых, вы можете взять один из уже упомянутых квестов (для новичков это наиболее правильное решение, особенно квест под названием Battle Training). Такие миссии служат в основном для зарабатывания денег, банальной «прокачки», ну и для внесения некоторого разнообразия в игровой процесс. Большинство из них весьма интересны и содержат изрядное сюжетное наполнение, без которого общая картина происходящего в игре стала бы неполной. Во-вторых, на планету можно попасть и без какого-либо задания. Только в этом случае вы начнете двигаться по «сюжетной» линии **PSO**, выполняя свою непосредственную задачу, т.е. выясняя, что же на самом деле произошло на Ragol в день прибытия Pioneer 2. Стоит отметить, что только таким образом вы сможете открыть новые уровни, добравшись до босса и насладившись не только его мощью, но и графическим великолепием, от которого PlayStation 2 наверняка покрылась бы густым румянцем стыда.

Однако не только боссы способны поразить вас «качеством картинки». Весь мир **PSO** – это один большой графический шедевр. Игровая часть Ragol состоит из четырех огромных локаций, причем, повторюсь, каждая последующая открывается только после убийства босса. Первая и самая легкая, как с точки зрения монстров, так и по протяженности, – это Лес (Forest), прекрасный зеленый уголок с бабочками, цветочками, ласковым солнышком и... злыми пенами :). Далее идут Пещеры (Cave), место не менее красивое, чем лес, зато намного более опасное и обширное, наводненное всякой мутированной живностью. Третий мир – Шахты (Mine): огромный запутанный лабиринт, где за каждым поворотом вас подстерегают гигантские перепрограммированные роботы с большими мечами. До четвертого мира еще никто не добрался (скоро доберемся, если номер не завалим, а если завалим, то тем более доберемся), но, судя по всему, это должен быть непосредственно сам жилой купол базы. Каждый из этих уровней поделен на подуровни, которые в свою очередь состоят из своеобразных «комнат», разделенных дверьми-створками. Последние, с одной стороны, мешают вам, поскольку на поиск открывающего ключа для очередной двери уходит масса времени, а с другой – они являются бесценными союзниками, т.к. абсолютно непреодолимы для монстров. А если учитывать, что все в **PSO** проходит в режиме реального времени, без всяких там пауз, то дверные проемы и лазерные завесы зачастую становятся единственным местом, где можно более-менее безопасно полечиться, сменить оружие и отдохнуть.

Процесс исследования планеты на первый взгляд напоминает Diablo, хотя и в весьма оригинальном, «японском» исполнении. Т.е., говоря упрощенно, вы ходите по лабиринту уровня и производите зачистку от злобной живности и сундуков с «сокровищами», постепенно прокачиваетесь и, когда станете достаточно сильны, идете бить босса. Но такое впечатление складывается, если вспомнить, что **PSO** – это все же сетевая игра. На самом деле игровой процесс намного ближе к Tomb Raider или Zelda 64, хотя и здесь не может быть однозначного мнения. Конечно «диабловская» монотонность порой выпирает на передний план, затмевая все прочие достоинства игры, но происходит подобное, как правило, лишь через 6-7 часом непрекращающейся игры. Уже не помню, насколько удобно было управлять героями в Diablo, но в **PSO** управление на редкость удачное и практически не вызывает никаких нареканий. Основано оно на системе шести программируемых «горячих» кнопок «A», «B» и «X» («Y» служит для общения с това-

Александр Щербаков:

Это может показаться странным, но лично я ожидал от Phantasy Star Online несколько иного. Ну, для начала можно отметить, что в игре практически не осталось атмосферы предыдущих игр серии, которые мне очень даже нравились. По сути, от Phantasy Star в новом продукте осталось одно только название плюс кое-что по мелочи. Безусловно, очень многое можно списать на онлайновую направленность игры, да и на то, что старые PS — это нечто вроде пройденного этапа, и, замечу, в чем-то это даже будет верно. Но только в чем-то.
Действительно, если рассматривать PSO как отдельный и достаточно своеобразный проект, то становятся видны его многочисленные плюсы. В первую очередь, это реальное веселье, когда играешь в компании. Далее — прекрасно реализованная система управления, делающая процесс боя весьма даже удобным, даже несмотря на то, что все действие происходит в реальном времени, а не пошагово, как в классических ролевых играх (здесь нет паузы!!!). Ну и, конечно же, нельзя забывать и про отличное графическое оформление.
Но, извините, я ведь ждал старую добрую Phantasy Star! А что мне подсунули? Мне подсунули отличную игру, сочетающую в себе элементы Tomb Raider (факин иксплорейшн), и, прошу прощения, Diablo (и раз, еще раз, еще много-много раз), но на Phantasy Star похожую не больше, чем передача «Спокойной ночи, малыши» на блэк-металлический сейшн! В PSO реально интересно играть, убивать и калечить монстров, но, господа хорошие, я хочу двигаться по сюжетной линии, ощутить неповторимый дух моей ненаглядной PS II, а не ходить и прокачиваться по пятнадцать часов, выполняя не особенно нужные «необязательные квесты», причем только потому, что без этого в нашей расчудесной игре обойтись никак нельзя. Сказать, что это бесит, значит ничего не сказать. И знаете, что в этом самое смешное? Самое смешное, что играть в PSO я все равно буду. Не знаю почему, но эта штука притягивает к себе, причем невероятно сильно. Хорошо это или плохо, я не решил до сих пор.

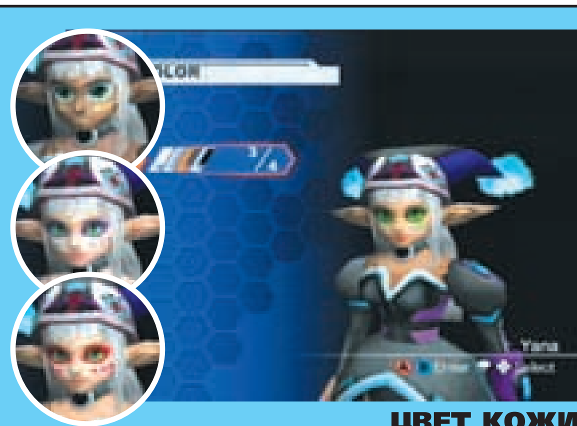
Борис Романов:
Phantasy Star Online оказалась настолько неоднозначным проектом, что реально оценить его мы, скорее всего, сможем лишь по прошествии нескольких лет, когда от Dreamcast'а останутся лишь воспоминания. За все время, которое я провел с этой игрой, мое мнение о ней менялось от полного восторга до «некоторого» разочарования по десять раз в день. И только сейчас, по прошествии трех недель бесконечного «тестирования» этого продукта (из-за чего я чуть не завалил сдачу журнала), я пришел к окончательному и бесповоротному выводу, что я безумно хочу играть в Phantasy Star Online, даже несмотря на наличие в ней нескольких досадных недоработок. Да и какие это, собственно говоря, недоработки? Квесты местами несбалансированные? Так это только вносит разнообразие в игровой процесс. Мало уровней? Да только на прохождение первой половины игры в режиме offline я потратил более 15 часов. Истории кот наплакал? Но все эти истории и ролики онлайн-проекту абсолютно не нужны. Одиночная игра скучна и однообразна? Так на коробке же написано online, да, к тому же, прекратить играть в эту «скучную» Phantasy Star Offline мне было неимоверно трудно. На Diablo похоже? Но ведь похожи только основные принципы, а их претворение в жизнь, благодаря таланту Yuji Naka, оказалось совершенно иным, причем, по-моему, гораздо лучшим.
Тем не менее, во всей этой великолепной, красивейшей, атмосферной, затягивающей и не знаю еще какой игре откровенно расстраивает тот факт, что ее основные принципы были слизаны с других игр. Кроме Diablo здесь можно заметить сильное влияние Zelda 64, Super Metroid и различных проектов самой Sega, начиная от Burning Rangers и кончая SpikeOut. И именно эта обида на SonicTeam за то, что она не смогла (или не захотела) пойти своим путем в создании первой приставочной сетевой игры, и мешает мне пока объективно оценить их последний суперпроект.
Но, как показывает практика, со временем такие глупые обиды забываются, и мы остаемся один на один с самой игрой, а не с тем, что мы о ней себе придумаем. А вот этот тест PSO обязательно пройдет на отлично. И пусть ее нельзя назвать настоящей революцией, перевернувшей все наши представления о современных играх, свой след в наших сердцах, как бы пафосно это ни звучало, она уже оставила.

рищами в multiplayer). По умолчанию две кнопки отведены под атаку (обычную и «с зарядкой») и одна под предмет, повышающий здоровье или магию (в зависимости от персонажа). Следующая тройка команд «висит» на тех же кнопках и вызывается нажатием на правый шифт. А используется она, как правило, под магию. Каждое из программируемых действий имеет свой неповторимый значок, который отображается в правой нижней части экрана, так что вы в горячке боя не ошибетесь при выборе нужной кнопки. Не менее продуманной оказалась и предлагаемая нам боевая система. С каждым оружием можно провести тройную «комбо-атаку», нужно лишь своевременно нажимать на кнопку. А если вы держите оружие в каждой руке, то такая атака становится смертельной для любого врага. Вообще, в игре существует негласный культ оружия. Его там много, оно достаточно разнообразно, даже один и тот же тип может иметь массу модификаций. И, как положено, одно лучше действует на одних врагов, другое – на других. Однако именно здесь, по-моему, скрывается один досадный недостаток, значительно снижающий удовольствие от сражений. Дело в том, что в **PSO** процесс замены оружия довольно долог (для этого нужно заходить в меню), а возможность его мгновенного переключения отсутствует.

Думаю, пришло время вспомнить о графике, хотя мы уже немного о ней и рассказали. Сказать, что графика в **PSO** ошеломляющая, – это не сказать ничего. Особенно хороши трехмерные живые background'ы. Они не просто красивы, они живут. Листья на кустах шевелятся от ветра, летают бабочки, какие-то подозрительные грибы выпускают полупрозрачные воздушные споры, периодически идет дождь. В пещерах на брызгах от водопадов играет радуга, а кристаллические стены постоянно вспыхивают разноцветными огоньками. Но главный упор Sonic Team сделала на световых эффектах и освещении вообще. Я имею ввиду всякие отражения, солнечные блики, освещение в реальном времени всех действующих персонажей. Все выполнено грамотно, думаю, профессиональные осветители подтвердили бы мое мнение. Но как же при всем описанном великолепии игра не тормозит? – спросите вы. Здесь же был сделан другой хитрый ход. Движок игры работает так, что все интерактивные предметы (монстры, NPC или ящики) становятся вам видны только при определенном приближении. Хотя счастливчики, уже игравшие в сети, заявляют, что при достаточном стечении народу **PSO** начинает изрядно подтормаживать.

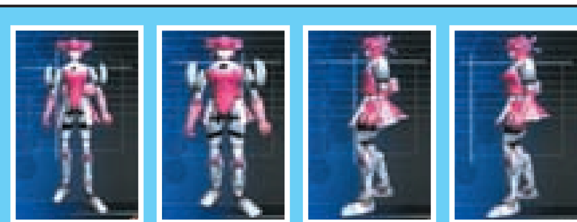
На этой оптимистической ноте, видимо, стоит перейти к наиболее интересной и наименее изученной части игры, т.е. к онлайновой игре. Дело в том, сейчас в продаже имеется только японская версия **PSO**, а выход на японские серверы нам «заказан». Американские же серверы уже запущены, правда, резвятся на них пока только «тестеры» да наши заокеанские коллеги-журналисты. Соответственно, разговор об online-компоненте **PSO** мы отложим на более поздний срок. Кроме того, поспешу обрадовать так разросшуюся в последнее время играющую общественность: выйти в сеть через пиратскую копию вам не удастся даже после выхода американского варианта игры – для попадания на сервер вам будет необходимо ввести поставляющийся с оригинальной игрой пароль и ее серийный номер. В общем, облом.

Что скажем в конце? Sega со своей Dreamcast в отсутствие какой-либо конкуренции (и такое положение, судя по всему, продержится еще долго) уверенно заняла нишу сетевых видеоконсолей и продолжает наращивать библиотеку соответствующих игр. Если такой глобальный проект, как **PSO**, окажется успешным, то это, несомненно, подтолкнет других разработчиков на создание подобных продуктов. У Phantasy Star Online же в настоящий момент дела обстоят не то что бы очень хорошо, но и не совсем плохо. Официально на данный момент продано уже около 150000 копий игры, причем без особой рекламы, и, в отличие от многих своих конкурентов, **PSO** продолжает находиться в топе самых покупаемых игр Японии, а это говорит о многом. Замечу, что супер-пупер раскрученный хит от Square на PS 2 – The Bouncer – продался всего 300000-ым тиражом.



ЦВЕТ КОЖИ

Цвет кожи частенько являлся причиной всевозможных конфликтов, поэтому подойдите к этому вопросу серьезно. Седые волосы, светлый макияж и темная кожа - очень неплохое на мой взгляд сочетание.



ПРОПОРЦИИ

Выбор пропорций и роста будущего героя - наверное самый смешной из разделов. Не сказать чтобы он предлагал бесконечные возможности, но исковеркать до неузнаваемости вполне может. Кстати, от роста персонажа напрямую зависят черты его лица. Маленький рост делает лицо более детским.

СОЗДАНИЕ ГЕРОЯ

А теперь давайте создадим злобную ведьму-эльфичку, т.е. выбираем персонажа FOnewearl и переходим в режим «Character Creation». Для лица вполне подойдет первый типаж. Теперь переходим к волосам. Вновь оставляем первый вариант. Но цвет придется изменить. Для ведьмы больше подойдет абсолютно белый цвет - все цвета на максимум. Костюм, конечно же, черный. Цвет кожи - безусловно мертвенно бледный. Осталось немного увеличить рост, чтобы придать ее лицу более взрослые черты. Завершается весь процесс нареканием своего персонажа каким-нибудь звучным именем. Затем в зависимости от выбранного имени ему присваивается особый значок или ID (всего их десять типов), который призван придать герою еще большую индивидуальность и помочь узнавать ратных товарищей на игровом сервере. Все ваш герой готов, выбрав режим (online или offline) вы отправляетесь на аудиенцию к капитану космического корабля Pioneer 2.





KINGDOM UNDER FIRE

Сергей Дрегалин

Отличная идея сделать попурри из Warcraft II и Diablo обернулась провалом. Самое грустное, что все задумки исполнены, все галочки расставлены. Вопрос в том, как это было сделано. Опять реализация прошла где-то мимо...

КОРОЛЕВСКИЕ *ПЕРТУРБАЦИИ*

Давным-давно, когда солнце было еще совсем юным, существовало два бога: Амос – повелитель небес и Тобид – владыка земли. Не знавший голосов зверья да птиц, мир содрогнулся от рокота страшной битвы. Два бога сошлись в смертельном сражении, и окунулась вселенная в чреду бесконечных смен Света и Тьмы.

Прошла вечность, и боги начали разделяться на части – сначала на две, потом на четыре, а вскоре и целую дюжину. Они становились все мельче и мельче, а потом, так и не сумев одолеть друг друга, превратились в бесчисленные осколки. Однако даже самые маленькие частицы содержали в себе крупицу силы богов, и именно из них стали появляться люди. Шло время. Эхо величайшей из битв медленно затихало, а небо и земля все теснее и теснее срастались вместе.

Но нежданно в едва окрепший мир пришел сеятель хаоса – Рамхейк, кулак Тобида. И погибло бы все живое, не встань на пути зла Хелимо, улыбка Амоса. И вновь пришло время войны – битву отцов продолжили их сыновья. Так и сошлись две величайшие силы – Альянс, куда вошли люди, гномы да эльфы, и Темный Легион, под знамена которого встала нежить, огры и другие силы Зла...

ДОСЬЕ

Платформа: PC **Жанр**: Strategy/RPG **Разработчик**: Phantagram **Издатель**: Gathering Of Developers **Компьютер**: P200 (PII 300), 32 (64) MB RAM, Win9x, 2000 **Интернет**: http://www.Kingdomunderfire.com/ **Дата выхода**: 01. 2001



В «ролевых» миссиях герои обычно ходят по трое — на троих экспу соображают.



КАК *БЫ* WARCRAFT

Но довольно пафоса – переходим к прозаичному и достаточно невеселому повествованию. **Kingdom Under Fire** – проект, который должен был стать образцово-показательным миксом жанров, – на деле оказался, мягко говоря, ущербным произведением. Я постараюсь воздержаться от оценок в следующей части текста – просто расскажу об игре. А вы уж сами судите, насколько далеко шагнул прогресс от эпохи Warcraft & Diablo.

Для общего представления – **Kingdom Under Fire** состоит из двух десятков миссий за каждую из сторон, большая часть которых происходит в духе классических фэнтезийных RTS, а часть – в модном стиле a la Diablo. При этом ключевыми действующими лицами являются семь Героев (см. врезку), каждый из которых представляет собой реальный танк на мускульном приводе. Ребята крутые – сил нет, мелко нашинкуют дюжину далеко не самых слабых вражеских бойцов и глазом не моргнут. Один из семерки – ваше альтер эго, еще двое – спутники-соратники, оставшаяся троица – противники и последний Герой – представитель нейтральных сил (кстати, вампир), который будет метаться от Темных сил к Светлым и наоборот. Так вот, герой-протагонист и его компаньоны присутствуют во время стратегических миссий наравне с другими «классическими»

rating

Сергей Дрегалин	6	Ни рыба, ни мясо – попытка скрестить два жанра, оба из которых реализованы достаточно посредственно. Увы, симбиоз не сгладил недочеты.
Сергей Амирджанов	7	Несмотря на милый движок и радующие душу фэнтезийные мотивы, Kindgom Under Fire не является шедевром.
Дмитрий Эстрин	7	Игра от фанатов творчества Blizzard для фанатов творчества Blizzard.
Борис Романов	7	Корея - страна сумасшедших поклонников StarCraft. Но это не значит, что они способны делать отличные игры.

27 средний балл **6,7**



Одна из скриптовых сцен, которых в игре десятки, если не сотни.

воинами (мечниками, лучниками и иже с ними), а на ролевые подвиги выходят в одиночку. В последнем случае они занимаются целенаправленной охотой за опытом – ходячим опытом. Собственно, это и есть краткое изложение игровой концепции.

Стратегическая часть, если не считать наличия Героев, слизана с Warcraft I&II. Практически – ноль в ноль. Список сооружений открывается городской ратушей, за которой следуют фермы, казармы, кузница, храм – дежа вю просто в экстазе. Кстати, даже тех же Героев можно рассматривать просто как очень сильных бойцов. Не более.

Хозяйствование сводится к добыче четырех видов ресурсов – еды, золота, железа и маны. Строим пачку крестьян, натравливаем их на шахту и... все, собственно. Забивание хранилищ – лишь вопрос времени. Особо шустрые крестьяне могут разбирать сооружения, сохраняя при этом даже пятую часть затраченных на строительство ресурсов.

Позитивные моменты? Множество. Оригинальных среди них практически нет, однако шарму они добавляют. Например, все воины – даже самые что ни на есть рядовые – набирают боевой опыт и прогрессируют на манер Героев. Конечно, в гуще интенсивного сражения кайф частично пропадает – рубят всех, не обращая внимания на звания и регалии, прямо как в бородатом анекдоте – «бабка, чахлый уехал?»... Но не в этом суть. Другой приятный бонус – возможность задания боевых построений. Очень удобно, особенно вкупе с выбором командира отряда, щелкнув на которого, можно выделить сразу всю группу. Так же приятно смотрится система усовершенствований – простенько, однако функционально и со вкусом.

Но! Разработчики уделили самое пристальное внимание балансу игры и очень удачно скомпенсировали все достоинства недостатками. Для примера, еще со времен альфа-версии игры наблюдались проблемы с просчетом пути – что обидно, в финальной версии положение практически не улучшилось. Как терялись герои в простых лабиринтах, так и продолжают теряться. Сиротки...

По неизвестной причине разработчики отказались от морских подразделений. Самое интересное, что вода есть – вода, как две капли похожая на водичку из Starcraft, – но вот о ВМС никто не позаботился. Благо хоть летающих воинов соструганули – и то хлеб.

КАК *БЫ* DIABLO

Diablo не получился. Даже в самой примитивной трактовке. Вся т.н. RPG реально сводится ко все той же стратегической части минус вышеназванные «классические» бойцы. Только для героев, посторонним вход строго воспрещен.

Сия святая простота (иначе не сказать) чуть скрашивается возможностью экипировки героев и – не поверите – их прокачке. Для оружия и доспехов предусмотрено по индивидуальному слоту, а, кроме того, заботливые разработчики расщедрились еще на два слота для других шмоток (кольца, дополнительные доспехи, амулеты и прочая). Для подобранных предметов из серии склянки-банки (до 6 штук) есть отдельное хранилище, сиречь инвентарь. На поверку все это оказывается бутафорией, так как почти каждый предмет (не считая восстановителей здоровья/маны и др.) является строго уникальным и закреплен за тем или иным героем. Меч воина не заменит посох волшебнику, равно как и накидка плаща не налезет на пластинчатые доспехи.

Базовые характеристики Героя определяются четырьмя параметрами: Weapon (сила атаки), Armor (защита), Hps (здоровье), Mana (мана). Без комментариев и пояснений. Два дополнительных параметра – опыт и уровень – растут динамически и позитивно влияют на базовую четверку. Последний штрих к портрету – набор из шести индивидуальных заклинаний/умений, которыми обладает каждый Герой. Парад Алле, на этом «ролевая» модель Kingdom Under Fire себя исчерпывает. Почему появились кавычки, уверен, вы понимаете.

Небольшое разнообразие вносят различные скриптовые сценки (на манер тех, что были в «Огнем и Мечом») – не проходит и нескольких минут активного действия, как игра берет управление на себя и начинает развивать да проталкивать сюжетную линию. Дополнительную динамику привносят и изменяющиеся задания миссии, хотя, надо признать, они весьма условны. Выглядит это следующим образом – вы проходите абсолютно линейный уровень, где требуется встретить некого короля и передать ему важное послание. Выбора нет, к Его Величеству ведет лишь одна дорога – по ней и топаем. Потом следует небольшой неприятный разговор с королем (скрипты, понимаете ли), итогом которого станет хорошая сеча с охраной.



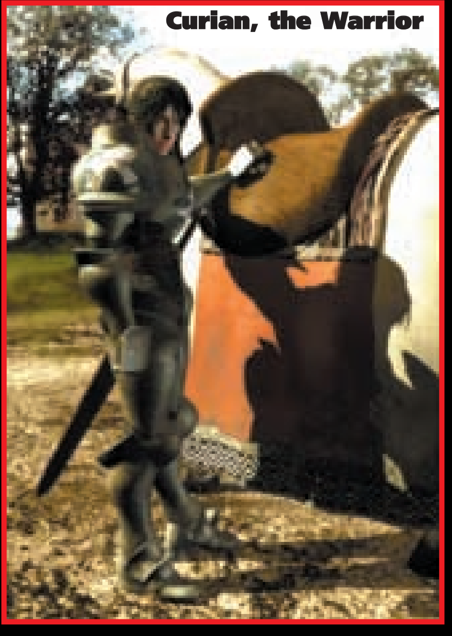
Получено новое задание — короля нашли, а теперь было бы неплохо его догнать и преподать урок вежливости.

Негодяй-король убежит по единственному коридору – понятно, что вам при всем желании больше некуда идти. И только вы направляете стопы своих Героев в указанном направлении, как появляется скромная надпись, дескать, получено новое задание, догнать и наказать мерзавца. Реакция негодующая: простите, а что – есть варианты?..

КОРОЛЕВСТВО *ТИХО* ДОГОРАЛО...

Kingdom Under Fire – средненький проект во всех отношениях. По отдельности обе составляющие игры – как ролевая, так и стратегическая – вполне соответствуют самым требовательным стандартам... стандартам года эдак девяносто мохнатого. Даже еще пару лет назад были игры, которые обставляли обе составные части Kingdom Under Fire по всем параметрам, не говоря уже о сегодняшнем дне. Какие еще аргументы – совмещение двух разных жанров? Хорошая идея, да только позитива от нее – ни йоты. Симпатичная графика, низкие системные требования, пара-тройка оригинальных идей, эксплуатация популярнейших жанров... Все это есть, однако игре отчаянно не хватает главного. Не хватает увлекательности. А отсюда следует самый страшный игровой диагноз – неинтересно.

ГЕРОИ «КОРОЛЕВСТВА ПОД ОГНЕМ»



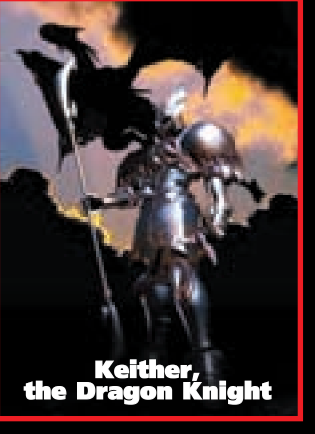
Curian, the Warrior

Curian в младенчестве был подброшен к вратам Храма Амоса. Жрецы приняли его в свои ряды и воспитывали за крепкими высокими стенами, защищая от враждебного и жестокого внешнего мира. Однако горячая кровь, текущая в жилах юноши, вскоре заставила его покинуть приют и отправиться на поиск приключений. Странствуя по свету и осваивая опасное ремесло наемника, Curian надеялся отыскать своих родителей. Однако когда на горизонте показались грозные темные облака приближающей войны, юноша решил немедленно вернуться в Храм... Мрачные предчувствия его не обманули — на месте цветущего божественного оазиса осталось лишь пепелище. Целое поселение было выжжено ордами жестоких и агрессивных орков. Тогда Curian поклялся отомстить — он не сложит оружия до тех пор, пока на земле останется хоть один орк. Месть может быть омыта только кровью.

Moonlight — один из самых могущественных волшебников в истории мира. Хотя он выглядит как обычный почтенный старец, на самом деле ему куда больше сотни лет. Ходят легенды о подвигах Moonlight еще во время Первой Войны Героев, когда он сражался рука об руку с Keither. Некоторое время Moonlight возглавлял Азиллианское правительство, однако, очень скоро утомился от политических интриг и вернулся в родной город, чтобы сконцентрироваться на изучении древних магических знаний. Однако он до сих пор внимательно следит за событиями, что происходят вокруг.

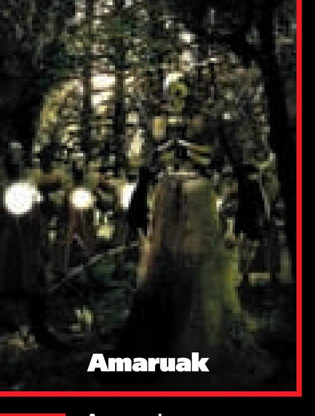


Moonlight, the Wizard



Keither, the Dragon Knight

Keither один из Героев, оказавший огромное влияние на исход Первой Войны. После ее окончания Keither основал королевство Азилла, в котором правил, пока не умер от старости в возрасте шестидесяти пяти лет.



Amaruak



Rick Blood the Dark Emperor

Rick Blood — в высшей степени загадочная и темная личность. Благодаря небывалому могуществу и исполинской силе ему удалось собрать под своим началом правителей Хекстора и даже самого Likuku. При поддержке Amaruak и Richter Темный Император собирается поднять силы Зла и заставить их сражаться на своей стороне. Никто не знает, откуда он пришел и что замышляет, однако нет сомнений — у Rick Blood достаточно сил, чтобы осуществить свои планы.



Richter Rosenheim

Amaruak — лич из Мертвого леса. Его прошлое остается покрыто мраком, и никто не может сказать наверняка, откуда он взялся и кем был в прошлой жизни. Лич обладает немалой мощью и силой, однако Rick Blood сумел привлечь его на свою сторону, используя древние знания, которые даровали возможность повелевать нежитью. С тех пор Amaruak стал военным советником Rick Blood, а также командиром его армии мертвых.

Likuku — громадный (даже по меркам огров!) воин, глава клана Кровавых Огров. Когда-то он возглавлял самые сильные племена Хекстора, однако, после того как Rick Blood захватил местные земли, он стал одним из генералов Императора. Поначалу огр сражался против своего будущего господина, но, пораженный нечеловеческой силой Rick Blood, перешел на его сторону. Для огра Likuku удивительно сообразителен, хотя он, точно так же, как и другие его сородичи, жесток и беспощаден по отношению к людям.



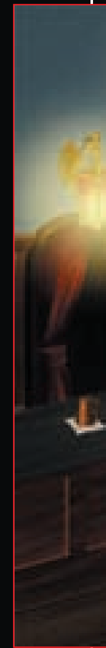
Likuku, the Red Ogre Chief

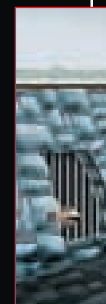
Лорд-вампир Richter Rosenheim известен своим жутким прошлым. Он родился и вырос в обычной семье и был нормальным ребенком, пока его не укусил вампир — вампир, который стал отцом по крови. В полнолуние Richter впал в полное безумие и принялся убивать своих родных, буквально иссушая их тела, выпивая всю кровь — до последней капли. Когда сознание вновь вернулось в воспаленный рассудок, перед молодым вампиром было лишь несколько еще теплых трупов. Тогда-то он и дал клятву отомстить за эту ужасную смерть родных, которые погибли от его же рук. Убив своего отца по крови, барона Rosenheim, Richter стал главой самого крупного вампирского клана — Веллонд.
Очень скоро судьба свела его с Rick Blood — его, словно мотылька на свет, манил этот темный воитель. Оба были похожи, обоих роднило темное прошлое, и оба они были безумно одиноки. Когда Richter узнал о походе Rick Blood против Альянса, то сразу же предложил свою помощь. С годами, становясь более и более могущественным, его мотивы становились все загадочнее.



Официальный издатель на территории России - компания "БУКА"
PRO RALLY 2001
Сногсшибательный по уровню реализма и графики симулятор гонок. Игра предлагает 15 самых быстрых гоночных автомобилей (включая знаменитый Peugeot 206 WRC '99) и 24 этапа гонок в 12 разных странах мира.
• С фотографической точностью передано окружение реально существующих трасс ралли (поверхность дорог, трава, деревья и кусты, земля, небо и т.д.)
• Самый современный графический движок создаёт ощущение высокой скорости.
• Имитируется более 60 составляющих автомобиля – поведение машины копируется с предельной точностью!
• Эффекты: Листья на деревьях, гравий, пыль и т.д. Машина становится грязной, проезжая по пыльным дорогам.
• Разнообразие и возможность изменения условий гонок и погодных эффектов, включая солнце, снег, дождь и туман (поведение машины изменится, в связи с изменениями погоды).
• Разработчики – настоящие фанаты ралли – сделали более 700 фотографий и сняли 20 часов видео – настоящий подарок любителям высоких скоростей.
• Каждая из частей машины может быть повреждена. При этом сила повреждения зависит от силы столкновения. И конечно, поведение машины при повреждении изменяется
• Штурман анализирует ошибки водителя и даёт ценные советы.
• Разнообразие возможностей многопользовательской игры: от 2х игроков в режиме split screen на одной машине до... – это кажется невероятным – более 100 игроков одновременно на с www.gameloft.com
• В режиме "Школа" игрок получает навыки вождения. Для изучения некоторых полезных приёмов вождения используется видео.
PRO RALLY 2001
Системные требования:
Процессор Pentium II 266
Оперативная память 64 Мб
Видео DirectX7 или Glide совместимая видео-карта с 3D акселератором (Voodoo2)
Места на жестком диске 60 Мб
Звуковая карта DirectX совместимая
CD-ROM привод 4-х скоростной
ВНИМАНИЕ! Игра не поддерживает видеокарты: Riva128, ATI RagePro, i740
Игры компании "Бука" почтой: тел. (095)190 9768 или e-mail: navigat@aha.ru
По вопросам оптовых закупок: обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440
e-mail: market@buka.com
Ubi Soft
Бука
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

ШЕРЛОК ХОЛМС
ВОЗВРАЩЕНИЕ МОРИАРТИ





Свой первый роман о Шерлоке Холмсе Артур Конан Дойль написал в 1887 году, и с тех пор книга эта, словно злой рок, не давала покоя своему создателю. Он пытался писать другие романы — но ни один из них не мог сравниться по популярности с историями о приключениях знаменитого лондонского сыщика. Он пытался убить своего героя — но шквал писем от негодующих читателей заставил его оживить мистера Шерлока Холмса. Даже сейчас, более ста лет спустя, книги эти не утратили своей новизны и оригинальности. Что уж говорить про век минувший... Сколько было продолжений и подражаний, постановок и экранизаций — не перечесть. И вот в этом весьма обширном списке появилось новое имя.

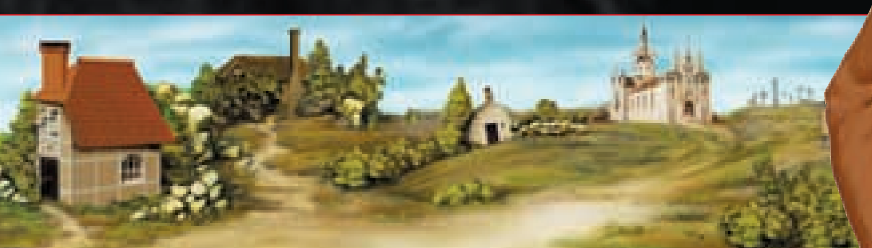
Максим Заяц

ДОСЬЕ

Платформа: PC **Жанр**: adventure **Издатель**: Бука
Разработчик: Бука
Компьютер: P166, 32 Мб RAM
Интернет: http://www.buka.ru/

Если Артур Конан Дойль мог так вот запросто оживить своего главного героя, то почему бы не воскреснуть еще одному персонажу знаменитой книги – профессору Мориарти? Так или примерно так должны были рассуждать разработчики компании «Бука», сочиняя сюжет для своей новой игры. Все помнят схватку у Рейхенбахского водопада, но никто в точности не знает, чем она закончилась. Ну, выяснилось, что Шерлок Холмс вовсе в него не падал, и что с того? Почему упавший в водопад человек – особенно такой гениальный, как профессор Мориарти, – должен вдруг исчезнуть и перестать радовать своими деяниями многочисленных поклонников? Это несправедливо. Пусть будет так: утопшее тело мертвого человека плыло себе по течению до тех пор, пока его не прибило к берегу. А там хулиганы-мальчишки как раз нарисовали магическую пентаграмму, которая и оживила злого профессора, превратив его в не менее злого демона. Элементарно, Ватсон! Ну, а потом в Лондоне начали пропадать бродяги, попрошайки и скрипки Стради-





rating

Максим Заяц	6	Хорошего и плохого в этой игре получилось примерно поровну – непроработанный сюжет и удачные диалоги, слабая графика и великолепная озвучка...
Сергей Амирджанов	6	По всем меркам посредственную адвенчуру, не очень симпатичную и порой глуповатую, спасают лишь великолепные голоса Соломина и Ливанова.
Дмитрий Эстрин	6	Более чем странные головоломки, не самые удачные решения дизайнеров и... великолепная озвучка.
Борис Романов	6	К сожалению, эту игру я не стану рекомендовать никому. Потому что это не игра. (это квест).

24
средний балл
6,0

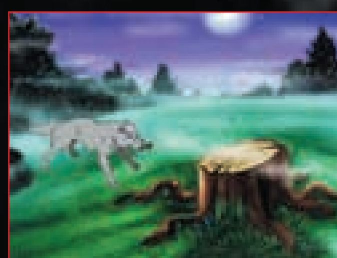














В редкие минуты отдыха доктор Ватсон поигрывает своим пистолетом перед носом миссис Хадсон, которая ничуть не возражает против подобного хамского обращения. Да и сам Холмс больше напоминает молодого атлета, нежели привычный всем образ из фильма.

вари, и началась новая игра от компании «Бука» – классический квест под названием «**Шерлок Холмс: Возвращение Мориарти**».

Давненько, ох, давненько не доводилось знаменитому сыщику разгадывать такие головоломки. Давненько не приходилось ему чуть ли не на коленях умолять миссис Хадсон вернуть ключ от его же собственного шкафа, который утащила мышь, которая боится кошки, которую должен поймать мальчишка Чарли, приманив ее валерьянкой, купленной по рецепту (!) доктора Ватсона на деньги, спертые этим же самым коварным доктором у мистера Шерлока Холмса. Боевик всех времен и народов: «Баба Яга в тылу врага». Конечно, будут задачи и посерьезнее, но до них еще надо дойти. А дойти нелегко… Строчка из файла readme.txt: «Мы приложили много усилий к тому, чтобы те предметы, которые наши герои могут поместить в инвентарь, ничем не отличались от всех остальных предметов в игре». Действительно, постарались. Каждый раз, заходя в новую комнату, мы начинаем классический пиксель-хантинг, медленно изучая мышиным курсором каждый квадратный сантиметр поверхности экрана, чтобы, не дай Бог, не пропустить ни одного из тех самых, не отличимых от фона. Дедуктивный метод заключается в наведении лупы на подлежащий изучению предмет, в роли которого может выступать даже сам доктор Ватсон, решение многих головоломок – в поочередном прикладывании ко всему неотдирающемуся от экрана всего, что отодралось и упокоилось в inventory. Словом, квест. Довольно обычный, без особых затей.

Согласно моде полагалось бы поразить воображение геймера великолепной графикой, но тут ценителей и эстетов ждет легкое разочарование. Графика в игре вполне средняя – довольно милые статичные фоны, довольно странные разноцветные персонажи, абсолютно никакая анимация… Я думаю, никто и никогда не сможет объяснить, почему персонажи переминаются как лошади в деннике, поворачиваясь вслед за курсором, и почему в редкие минуты отдыха доктор Ватсон поигрывает своим пистолетом перед носом миссис Хадсон, которая ничуть не возражает против подобного хамского обращения. Да и сам Холмс больше напоминает молодого атлета, нежели привычный всем образ из фильма. Совсем другое дело – озвучка. Я никогда не считал себя полным и законченным фанатом российского кино, но Шерлока Холмса иначе как Василия Ливанова я себе просто не представляю, равно как и доктор Ватсон ассоциируется прежде всего с Виталием Соломиным. И то, что именно этих актеров разработчики игры пригласили озвучивать роли главных героев, не просто закономерно. Это здорово. Конечно, все попытки подобрать более-менее достойную замену голосу миссис Хадсон были заранее обречены на неудачу, но все равно можно с уверенностью говорить о том, что озвучка игры тянет на твердую пятерку. Хороши диалоги, написанные Натальей Дубровской, неподражаем хрипловатый голос Ливанова и крайне удачна музыка, которой сопровождается весь по-английски неторопливый процесс игры.

Резюмируя все вышесказанное, можно смело рекомендовать «**Шерлок Холмс: Приключения Мориарти**» всем поклонникам старого советского фильма – просто ради одного лишь удовольствия послушать новые диалоги любимых героев. Сама же игра, с точки зрения ее вклада в жанр квестов, вышла вполне средней. «Средней» в данном случае означает, что хорошего и плохого в ней получилось примерно поровну – непроработанный сюжет и удачные диалоги, слабая графика и великолепная озвучка, порой нелогичные, а порой и весьма изящные головоломки. Можно поиграть, а можно пройти мимо – в любом случае вы ничего не потеряете.



Вот, наконец, и наступило новое тысячелетие. А вместе с ним появился и новый проект, которого так долго ждали любители ролевых игр, а именно: творение японской компании Altus Software с загадочным названием Persona 2.

Олег Кафаров

PERSONA 2

Компания Altus Software известна как производитель очень хороших RPG и симуляторов, таких как Orge Battle, Tactics Orge, Snowboard Kids и Persona.

Честно говоря, многим из нас уже порядком поднадоели бесконечные серии Final Fantasy от Square, тем более что компания стала намного меньше следить за качеством конечного продукта, штампуя фантазии, эдак, раз в полгода, что привело к тому, что хитовость ее творений стала явно угасать. Я совсем не утверждаю, что по-настоящему хорошие ролевые игры должны создаваться очень долго (как это было с Zelda 64) и что именно от этого зависит конечный успех проекта. Но, согласитесь, что лет пятнадцать назад, когда приставка была предметом роскоши и все подряд в экстазе палили из светового пистолета по уткам на экране, трюк Square и прошел бы, а сейчас – нет.

Исходя, возможно, именно из этого, Altus Software и решила создать **Persona 2,** в которой команда разработчиков смогла реализовать большое количество оригинальных новаторских задумок. В результате перед нами совершенно незаурядный продукт, пропустить который, не оценив по заслугам все его достоинства, просто непростительно. С моей точки зрения, представленный на наш с вами суд проект – некая смесь того, что мы видели в Breath of Fire, Silent Hill и System Shock.

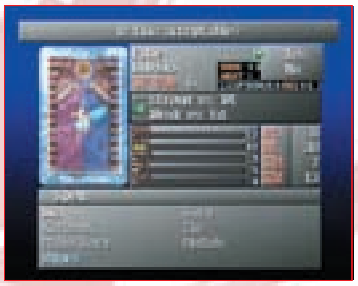
Итак, с первого взгляда **Persona 2** ничего особенно выдающегося собой не представляет. Типичные японские персонажи, никакого намека не революционность графического исполнения. Но это только с первого взгляда. Проведя перед экраном часок-другой, изучив возможности своих героев и вжившись в сюжет, мы понимаем всю глубину и привлекательность **Persona 2.** Сюжет действительно очень запутанный и интригующий, хотя сначала он может показаться немного скучным и примитивным.

rating

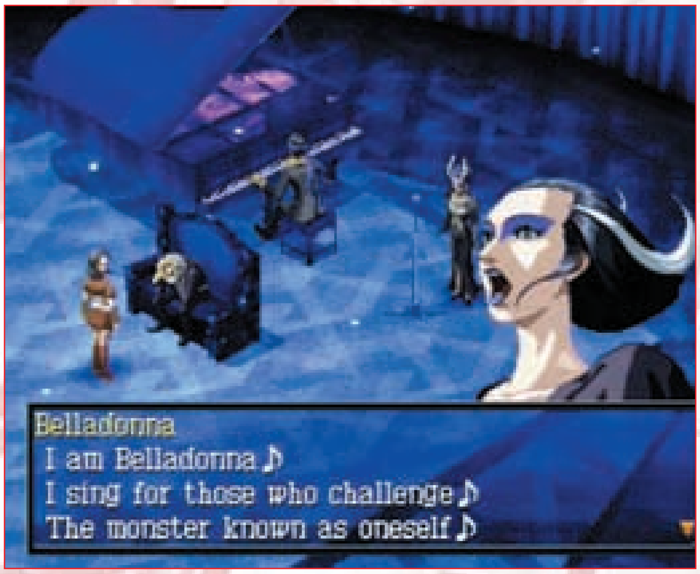
Олег Кафаров	8	Почти шедевральная сюжетная линия и сногсшибательный дизайн заставляют вас простить Persona 2 все ее недостатки.
Сергей Амирджанов	8	Сногсшибательная по дизайну и вполне недурственная по игровому процессу RPG наконец-то переведена на английский. Оторвитесь от FFIX хотя бы на пару дней!
Дмитрий Эстрин	7	Великолепный, оригинальный дизайно - наверное, это все, что отличает Persona 2 от других игр этого жанра.
Борис Романов	8	Оригинальная и стильная ролевуха, которая заставила меня вытащить из кладовки запыленную PlayStation.

31
средний балл
7,7









ДОСЬЕ

Платформа: PlayStation
Жанр: Role Playing Game
Издатель: Altus Software
Разработчик: Altus Software
Онлайн: www.altus.com

На город под названием Сумару кто-то наслал страшное проклятие, которое, подобно чуме, стремительно распространяется. Более того, началась серия жестоких убийств. Вам предстоит разобраться во всем этом круговороте мистики и ужасов.

Кстати, об ужасах. Моментов, способных изрядно пощекотать нервы, предостаточно. Практически нигде вы не сможете чувствовать себя в полной безопасности. Многочисленные демоны и монстры, населяющие бесчисленные темные уголки мира **Persona 2**, будут появляться в самый неожиданный для вас момент и своим внешним видом смогут поразить даже самых закаленных игроков. Вы начинаете свое расследование будучи журналисткой по имени Майя Амано, главная задача которой – разобраться во всем происходящем. Для этого вам предстоит отправиться в школу под названием «Семь сестер», в которой произошла серия очередных убийств. Уже с самого начала становится ясно, что во всем этом замешаны сверхъестественные силы. Оказывается, над городом витает проклятие Шута, сам же хладнокровный Джокер частенько будет появляться на пути. Стоит отметить, что каждый из персонажей обладает «Персоной». Что такое Персона? Персоны – это древние мифические духи, позволяющие герою использовать очень сильную магию. Кроме этого, сам мир **Persona 2** отличается от всего того, что мы видели раньше. Ни в одной другой RPG нам не приходилось ходить по интернет-кафе, фаст-фудам, сталкиваться с подпольной торговлей оружием. Ни одна RPG не была столь приближенной к реальности. Так что скучать не придется!

Еще одно достаточно странное, на мой взгляд, нововведение – Rumor System. Дословно это переводится как «Система слухов». Дело в том, что в мире Персон слухи и мечты становятся реальностью. Например, вы хотите, чтобы у вас появилась защита против монстров – так распустите слух, что какой-то определенный символ способен защитить вас от зла, – и это станет реальностью! Понимаю, многим из вас сейчас это может показаться полной чушью. Ну а для того, чтобы вдоволь наслушаться самых разных слухов, надо просто зайти в суши-бар, где специально организован Клуб слухов. Если же вам самим лень заниматься распространением подобного рода сплетен, можно просто нанять за деньги того, кто согласится это делать за вас. Вообще, разобравшись в том, как действует эта странноватая функция, понимаешь, насколько она может быть полезной.

О системе ведения сражений. Как и в любой другой RPG, в **Persona 2** бои занимают чуть ли не самое главное место. Но и здесь разработчикам удалось проявить некоторую оригинальность. Дело в том, что со многими демонами можно будет не сражаться, а... подружиться! Да-да, именно стать друзьями! Дело в том, что при встрече с очередным демоном вам надо будет для начала с ним поговорить. Станете ли вы с ним друзьями – зависит от того, кто из персонажей будет вести с ним переговоры. При этом обязательно стоит принимать во внимание тот факт, что абсолютно каждый демон обладает уникальным характером: он может быть стеснительным или упрямым, а иногда и откровенно наглым. Если же разойтись с ним по-хорошему не удастся, то готовьтесь к бою! Надо сразу отметить, что, в отличие от других RPG, в которых вы не могли во время боя изменять положение выбранного вами персонажа, в **Persona 2** передвигать героя во время сражения можно куда угодно – у вас полная свобода передвижения. Более того, в **Persona 2** во время сражения можно объединять усилия одновременно до трех персонажей, что заметно улучшит их боевые качества. Очень важно полностью изучить Fusion Spells, с помощью которых можно будет объединять и силы Персон. Ну и, конечно, как и в любой другой RPG, по мере прохождения вы сможете совершенствовать свои навыки и делать ваших Персон еще мощнее. Кстати, теперь нам под силу создавать новых духов при помощи карт Таро, полученных от демонов. Всего существует восемьдесят вариантов Персон. Чем сильнее ваш противник, тем сильнее станет Персона после того, как вы его победите. Кроме того, если вы сможете подружиться с очередным демоном, то вам не только не придется сражаться с ним, но он сам в свою очередь сможет вам помочь даже при битве с боссом! Так что учитесь дипломатии! По словам создателей **Persona 2,** для полного ее прохождения вам потребуется не менее пятидесяти часов, что, согласитесь, достаточно внушительная цифра.

Моментов, способных изрядно пощекотать нервы, предостаточно. Практически нигде вы не сможете чувствовать себя в полной безопасности. Многочисленные демоны и монстры, населяющие бесчисленные темные уголки мира Persona 2, будут появляться в самый неожиданный для вас момент и своим внешним видом смогут поразить даже самых закаленных игроков.

А теперь обратим внимание на графику. К сожалению, Altus Software, видимо, решила, что, выдумав экстраординарный сюжет, она обеспечит своему проекту безоговорочный успех. Но, увы, роль графики она недооценила, а ведь ее качество играет далеко не последнюю роль в общем представлении о современной игре. В итоге перед нами откровенно недоработанная спрайтовая анимация и тусклый трехмерный окружающий мир. Лишь изредка мы сможем насладиться по-настоящему впечатляющим спецэффектом. То же, как это ни печально, можно сказать и о звуке. Ни выдающейся музыки, ни даже качественной озвучки персонажей – ничего этого в **Persona 2** нет. Изначально проект выходил на японском рынке, и, похоже, создавая свой продукт, команда из Altus Software скорее ориентировалась именно на японскую аудиторию. В результате компания, занимающаяся локализацией в Америке, не смогла в полной мере передать с помощью диалогов персонажей того шарма, который присутствовал в оригинальной версии. Но, поверьте, обо всем этом вы, вероятно, забудете, как только вкусите всю глубину сюжетной линии. Радует также тот факт, что прохождение не прямолинейно. Вам постоянно придется принимать решения, от которых будет зависеть дальнейшее развитие сюжета.

В заключение хочется сказать, что творение Altus Software, скорее всего, завоюет сердца многих геймеров. Некоторых из них, правда, может отпугнуть то, что сюжет разворачивается достаточно медленно, процесс развития персонажей немного затянут, да и сама **Persona 2** более сложная, чем аналоги. Но если вы все же преодолеете все эти трудности, то, поверьте, получите массу впечатлений от данного продукта. После безумного мира фэнтези и бесконечной магии мир **Persona 2,** во многом очень приближенный к нашей с вами реальности, способен заставить нас по-новому взглянуть на ролевые игры. Несмотря на некоторые недоработки, я благодарен компании Altus Software за то, что она решила подарить нам такой необычный и оригинальный проект. Я искренне надеюсь, что мое мнение разделят многие из вас!



DAYTONA USA 2001

Данила Стрелков

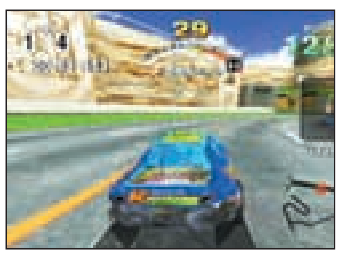
Еще живы в памяти воспоминания о том, как мы с друзьями по нескольку часов проводили в залах игровых автоматов, нарезая круги по бесконечно красивым трассам Daytona. Тогда хотелось лишь одного — поиграть в такую же игру, сидя в удобном кресле дома.

Вот только эти мечты никак не хотели сбываться. Конечно, Sega выпустила пару портов с игрового автомата на Saturn и PC, однако ни один из них не давал такого же удовольствия от игры. Явная нехватка мощности по сравнению с чипом автомата приводила к резкому падению интереса к игре и заставляла вновь и вновь тратить драгоценные денежные знаки на жетоны.

Но вот прошли годы и замечательная компания Sega решила таки осчастливить нас «настоящей» Daytona, выпустив игру **Daytona USA 2001** на Dreamcast.

Игра по сути своей является мегамиксом старых игр. В новый вариант включили три первоначальных трассы из первой аркадной Daytona, пару трасс из портированных игр и три абсолютно новых трека, созданных исключительно для Dreamcast-версии. В гараже как обычно уютно расположились четыре машины, обладающие различными характеристиками чисто аркадного типа – ускорение, максимальная скорость и то как машина держит дорогу. Сразу хочется сказать об одной особенности игры, все трассы изначально открыты для пользования. С одной стороны это хорошо, поскольку можно выбрать трассу, по сложности соответствующую мастерству игрока, но с другого взгляда явно наблюдается недостаток «скрытости», удовольствия от открывания нового. Однако вышесказанное не в коем случае не означает, что Daytona – игра на один раз. При наличии нескольких режимов игры, начиная от обычной гонки и заканчивая чемпионатом, и в присутствие достаточного количества настроек самих трасс, получается очень длинная и, совершенно точно, максимально затягивающая в себя игра.



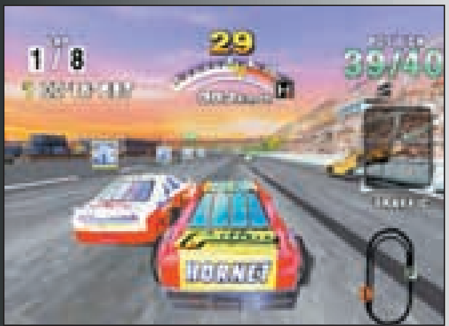


ДОСЬЕ
Платформа: Dreamcast **Жанр**: аркадная гонка/файтинг **Издатель**: Sega/Hasbro
Разработчик: Am2/Genki/Amusement Vision
Онлайн: www.sega.co.jp
Количество игроков: 1–8

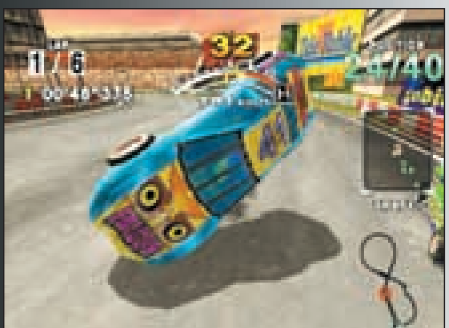
rating

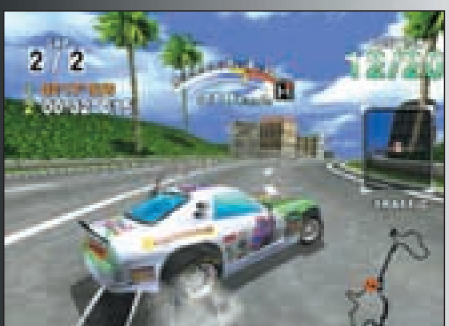
Данила Стрелков	8	Как раз та Daytona, о которой мы мечтали вот уже шесть лет. Прямо на домашнем телевизоре. Без монеток и с великолепной графикой.
Сергей Амирджанов	8	Идеальный порт Daytona USA с игровых автоматов образца 1994 года. По современным меркам смотрится очень неплохо.
Дмитрий Эстрин	7	Чрезвычайно расстраивает "неправильное" управление. Если бы не эта деталь, версия Daytona USA 2001 на Dreamcast ничем бы не отличалась от своего аркадного брата.
Борис Романов	8	Нестареющей Дайтоне теперь, к сожалению, не хватает лоска, чтобы снова сиять, как семь лет тому назад.

31 средний балл **7,7**













Отличием Daytona от других гоночных игр всегда была полная бесшабашность, можно даже сказать веселье в чистом виде. Любой человек, ожидающий от этой игры большой доли симуляторности будет здорово разочарован. Daytona являет собой образец аркадности, она создана именно для развлечения, для того, чтобы человек не напрягал все возможные извилины в процессе игры, чтобы хоть как то приуспеть на трассе, чтобы любой ребенок смог сесть и начать играть и при этом не было бы необходимости проходить бесконечные тренировочные уровни дабы овладеть хотя бы основами управления неподатливым автомобилем. В Daytona главной составляющей является то, что американцы называют «pure fun», то бишь веселье в чистом американском виде. Один мой знакомый дал вполне закономерный и ожидаемый ответ на вопрос о том, что же такое эта игра – «Это файтинг на колесах!».

На самом деле действительно в игре присутствует масса моментов, когда соревнующиеся «автомобилисты» всеми силами стараются не столько дойти до финиша первыми, сколько «угробить» побольше соперников. Я не зря поставил кавычки на слове угробить, в Daytona нет такого понятия как полное разрушение автомобиля. При достаточно сильных ударах о ровные и не очень поверхности корпус машины деформируется, что приводит лишь к незначительным изменениям в аэродинамике и управляемости, но по сути своей никак не мешает продолжать гонку в том же темпе и том же стиле что и до столкновения. А уж какие красивые пируэты выписывает в воздухе авто зазевавшегося друга, когда кто-то пользуется им как системой правильного входа в поворот.

В связи с этим хочется сказать и несколько слов по поводу визуального отображения всей этой прелести. Разработчикам на удивление прекрасно удалось совместить графическую красоту движка с геймплеем на огромных скоростях. Ведь посудите сами, на трассе одновременно находится сорок машин, каждая из которых движется по своей траектории, на каждую нанесены различные текстурные изыски, на каждой отображаются ее повреждения и при всем этом приставка ни на секунду, ни на долю секунды не показала, что ей тяжко обрабатывать такое количество объектов с таким уровнем детализации. Все продолжало бегать настолько шустро, будто на трассе вообще никого нет!

А какая замечательная музыка сопровождает столь приятный процесс вождения. Все саундтреки настолько хорошо сочетаются с тем, что происходит на экране, что иной раз хочется, чтобы гонка длилась подольше. Про звуковое сопровождение вообще говорить трудно, рев моторов воссоздает приятную атмосферу настоящего гоночного трека, а эффекты, возникающие при въезде в тоннель, иной раз способны повыбивать все стекла в квартире, если не ужать свое желание выкрутить громкость еще чуть-чуть, еще чуть-чуть...

Ой, чуть не забыл рассказать о такой обязательной вещи в любой игре как противники. Вот тут Daytona заставит любого гонщика попотеть. Искусственный интеллект на трассе просто блещет, мне пришлось приложить массу усилий, чтобы прийти первым. Конечно противники совершают ошибки, но это касается только машин, идущих в хвосте, сражение с первыми пилотами больше похоже на схватку титанов – разрыв на финише иной раз не превосходит десятых долей секунды.

Однако нельзя обойтись и без маленькой такой ложечки дегтя в бесконечно большой бочке меда для Daytona. К управлению на приставке приходится привыкать достаточно долго. Иной раз ловишь себя на мысли, что машина просто не способна так вести себя на трассе, мотаясь от одного отбойника до другого и упорно не желая входить в поворот по нужной траектории. Но все это приходит в голову только в период привыкания, потом все дурные мысли уходят и остается только чистое удовольствие, дать которое способна только одна гонка на свете – **Daytona USA 2001.** Если вы являетесь фанатом этой серии, то вперед за игрой, если же нет, и вам абсолютно параллельны все аркадные гонки, все равно попробуйте поиграть в Daytona и возможно вы пополните ряды ценителей этой замечательной игры.

ПОДАРОЧЕК



Дмитрий ЭСТРИН

Некоторое время назад мне по долгу службы пришлось увидеть демо-версию Gift. Признаться, я был уверен: из того, что сделали разработчики, хорошая игра не получится. Видимо, я ошибался. Хорошая игра может получиться из чего угодно.

«**Подарочек**» – это вполне успешная локализация игры Gift, созданной знакомой всем Cryo в сотрудничестве с командой Eko. Стоит добавить: локализация от Nival Interactive, зарекомендовавшей себя не одной качественной работой такого рода. «**Подарочек**» – еще одно подтверждение того, что российским игроделам очень по душе приходится сотрудничество с французскими коллегами в лице той же Cryo. Ну, а результаты этого сотрудничества предстоит оценить нам, простым любителям хороших игр.

«**Подарочек**» – это типичный пример того, какой может быть более-менее обычная платформенная аркада в полном 3D. Игра по большому счету никак не отличается от сотен ее более старших скроллинговых собратьев. Надо бегать, прыгать, собирать все, что можно собрать, убивать все, что можно убить, а также решать весьма простые головоломки. Забывшему о простых радостях времяпрепровождения за монитором игроку это занятие должно очень понравится. Хотя, возможно, что многие хардкорные фанаты Quake III Arena просто ничего не поймут.

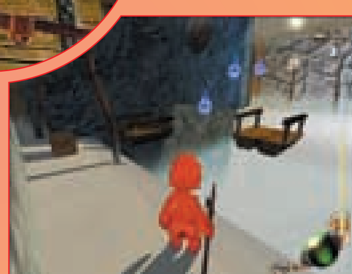


Главного героя игры так и зовут – Подарочек. Это весьма нелепый, но очень добродушный на вид монстр с непропорционально большой головой, мешковатым туловищем, короткими лапами и прекрасным чувством юмора. Образ Подарочка существенно дополняют огромные безумные глаза и широкая счастливая улыбка. Опережая читателя, хочу ответить на вопрос, на кой дьявол мы уделяем такое внимание главному герою игры. Мало, что ли, дурацких монстров с глазами и лапами! На самом деле, главный герой настоящей аркады – это не просто один из десятков персонажей, это некий символ. Вспомните, Mario, Sonic'a, Rayman'a... Брелки, майки, бейсболки, стикеры, постеры, обложки журналов, наконец... Намерения Cryo подарить миру еще один такой «символ» очевидны. Подарочек не дотягивает, конечно, до уровня Mario или Sonic'a, но Ubisoft с тем же Rayman'ом после выхода Gift наверняка задумалась.

Сюжет «**Подарочка**» незамысловат и, более того, неоригинален. Да-да, вновь будем спасать принцессу, черти бы ее забрали. Считается, что в такой неоригинальности заложены элементы игровой пародии и отчасти это верно. Впрочем, пародия хороша до тех пор, пока она сама не превращается в набор штампов. Насколько Cryo удалось этого избежать, решайте сами. Грудастая, чрезвычайно неприятная тетка посылает в мир видеоигр всех суперменов подряд. Суперменам, разумеется, страшно, поскольку в этом жутком мире уже успел сгинуть их друг Бицепс. Разумеется, на спасение принцессы отправляется Подарочек, который желает спасти принцессу, разбудив ее поцелуем взасос. Об этом мы узнаем из неплохого, блестяще озвученного вступительного ролика. После него, собственно, начинается сама игра.

Сравнивая «**Подарочек**» с классикой платформенных 3D-аркад, Mario 64, прихо-





rating

Дмитрий Эстрин	7	Весьма стандартная европейская платформенная аркада в полном 3D. Буквально - нет вообще ничего нового.
Сергей Амирджанов	7	Игра была бы намного лучше, если бы дизайнеры задумались о том, для чего они создают уровни и чего они хотят от игрока. Gift же несколько несбалансирован.
Максим Заяц	7	Странно увидеть от Cryo не квест. Впрочем, и платформер получился недурственный.
Борис Романов	6	Сверхдинамичное аркадное приключение для любителей пародий и доброго юмора от Cryo на русском языке :)))

27
средний балл
6,7

дится признавать, что Cryo не удалось сделать ничего выдающегося. Сравнивая же ее творение с наиболее типичными представителями жанра на PC, нельзя не отметить, что «Подарочек» – более чем достойный продукт, в котором есть абсолютно все для желающих хорошо провести время за компьютером.

Как уже говорилось, в игре можно бегать и прыгать. Кроме того, нам разрешается бить врагов палкой по голове, ходить боком (что-то вроде strafe), таскать и двигать ящики, стрелять из теневого ружья, а также прыгать с шестом. Несмотря на обилие возможностей, местами «Подарочек» может быть чрезвычайно зануден. По сути своей игровой процесс представляет собой бесконечный набор в доску аркадных головоломок. Весьма простых, но не позволяющих расслабиться ни на секунду. В «**Подарочке**» напрочь отсутствует такой важный для платформеров элемент, как исследование уровней. Нечего там исследовать, некогда и незачем. Возможно, это впечатление создается оттого, что большая часть действия заключена в тесные комнаты, соединенные коридорчиками.

Множество головоломок связано с использованием посоха. Пожалуй, этот посох – чуть ли не единственное нововведение Cryo. Принцип его работы, тем не менее, чрезвычайно прост. По уровням раскидано шесть видов разноцветных кристаллов. Собрав необходимое количество волшебного порошка и приблизившись к кристаллу, можно (на самом деле, почти всегда необходимо) использовать посох по назначению. С помощью желтого кристалла можно осветить небольшое пространство вокруг Подарочка (в темноте этот парень бегать отказывается), с помощью фиолетового можно, наоборот, гасить свет, с помощью синего можно заморозить воду и т.д. В процессе эксплуатации посоха исчезают запасы волшебного порошка, соответственно, действовать приходится быстро и расчетливо.







ДОСЬЕ

Платформа: PC **Жанр**: платформенная аркада
Издатель: 1C/Cryo **Разработчик**: Nival Interactive/Cryo/Eko **Требования к компьютеру**: Pentium II 266/32 MB RAM, Win'95/98/2000
Интернет: http://www.nival.com/









Сражениям с врагами уделяется не так уж и много времени. Это не удивительно, так как врагов довольно мало, и около половины из них вообще непобедимы. Впрочем, некоторых все-таки можно уничтожать. К примеру, маленькая тень или маленький светляк плевать хотели на удар палкой, а Подарочек отдает концы после того, как к нему прикасается один из противников. Зато маленькая тень чрезвычайно боится темноты, а светляк – соответственно, света. Удивительно, кстати, что не наоборот. Таким образом, Подарочку просто приходится в зависимости от обстоятельств включить или выключить свет. Есть и абсолютно непобедимые персонажи – такие, как стражник или патрульный. Как только они видят Подарочка, они устремляются к нему и... К счастью, если стражник или патрульный вовремя успеет заметить других нейтральных персонажей, у главного героя появляется шанс проскользнуть незамеченным. Получить такой же шанс можно, заморозив своих противников из теневого ружья. С помощью последнего, кстати, можно замораживать и опасные для здоровья Подарочка механизмы. Может, этих «абсолютно непобедимых» товарищей все-таки тоже можно каким-то способом уничтожать, но для меня этот способ остался неизвестен.

Нейтральные персонажи весьма прикольны. Безобидный (так зовут одного из них) легко теряет сознание от удара палкой, после чего его можно таскать с собой и использовать в качестве подставки. Есть еще один персонаж с чрезвычайно громоздким именем: генератор волшебного порошка. Принцип отношений с ним прост до невозможности: ударил палкой по спине – получай волшебный порошок.

Что еще? Есть бонусы – их также чрезвычайно, я бы сказал, непростительно мало. Собирание здоровья – вещь сама по себе необходимая, волшебный порошок, теневые ружья и патроны для них – это тоже не особенно изобретательно. Впрочем, на некоторых уровнях есть возможность собрать определенное количество специальных бонусов и попасть после этого в набитое противниками помещение. Справившись с ними за отведенное время, получаем приз. По большому счету, это все.

Графически «**Подарочек**» довольно заурядeн. Радует большое количество спецэффектов и неплохое освещение. Зато несколько расстраивают примитивные текстуры и малое количество полигонов, используемое для моделирования персонажей и объектов. В целом, ничего особенного в этом отношении в игре вы не найдете.

Однозначно восхищает работа Nival. Озвучка действительно великолепна, перевод менюшек и игровых сообщений не вызывает никаких неприятных ассоциаций. Локализация превосходна от названия игры до подобранных голосов для озвучки.

Если кого-то может также интересовать мое мнение о самой игре, то, должен сказать, что она может оказаться прекрасным выбором для тех, кто, допустим, просто любит платформеры. Или, например, устал от Quake III Arena. У «**Подарочка**» есть десятки очень похожих близнецов, но это ничуть не умаляет его достоинства.

ВТОРЖЕНИЕ: ВЫЖЖЕННАЯ ЗЕМЛЯ



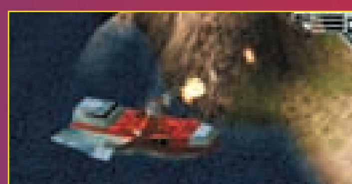
Вячеслав Назаров

Удивительную популярность снискали представители отряда RTS семейств компьютерных игр. Практически каждый, кто хоть раз самостоятельно включал машинку для быстрого счета под ко(н)довым названием PC, может похвастаться тем, что у него есть хотя бы одна, а то и две с половиной любимых стратегии. Для кого-то это Warcraft II, для кого-то Command & Conquer и Red Alert 1,2, для кого-то Total Annihilation или Age Of Empires. Впрочем, игр, нелюбимых народом, можно назвать гораздо больше. Ведь самые разнообразные разработчики постоянно выпускают на рынок клоны хитов, а затем уже и клоны клонов. Недавно я посетил презентацию одного подобного проекта, имя которого слишком известно, чтобы называть его вслух. Закончилась акция весьма плачевно. В общей сложности пострадало почти 30 человек. Трое досидевших до конца демонстрации демо-версии игры в крайне тяжелом состоянии были доставлены в Склиф. Соответственно, двадцать семь человек пострадали в давке, образовавшейся на выходе из клуба сразу после показа первых кадров игры. Какое счастье, что в такой ужасной ситуации еще изредка встречаются достойные экземпляры RTS, которые, наверняка, рано или поздно будут называться игроками в числе их любимых проектов. По крайней мере, такая судьба наверняка постигнет новую игру «**Вторжение: Выжженная земля**». В девичестве она называлась Thandor: The Invasion, однако, благодаря нашим родным локализаторам, сменила имя и язык общения. Что же, от этого она, судя по всему, только выиграла...

ДОСЬЕ

Платформа: PC **Жанр**: 3D-RTS **Издатель**: Buka Entertainment **Разработчик**: Innonics **Компьютер**: P-233, 64 Mb RAM и выше, 4 Mb 3D-акселератор, 8x CD-ROM **Мультиплейер**: до 8 игроков **Онлайн**: http://www.thandor.com/





А *ИНОПЛАНЕТЯН* МЫ *ОТПУСТИМ* ДОМОЙ. *ПЕШКОМ*

Итак, во Вторжении нам вновь предстоит сражаться с гадкими инопланетными захватчиками, которых регулярно тянет к местам обитания человечества со страшной силой. Вот и в этот раз им приспичило завладеть очередным миром, уже обжитый нашими родными потомками. Естественно, несчастные, воспитанные в культуре «пепси, пейджер, eMpTV», не смогли дать достойный отпор коварным пришельцам. Поэтому задача по спасению планеты плавно перекладывается на плечи игрока, за что следует сказать отдельное спасибо разработчикам. Кроме этого новоявленному полководцу придется заниматься восстановлением когда-то могущественного Альянса, дабы впредь не допустить подобных безобразий. Одним словом, дел у игроков окажется много. Столько, что некогда будет смотреть по сторонам. Хотя...

СМОТРИТЕ *КУДА* ХОТИТЕ

Давайте будем откровенны друг с другом. На что в первую очередь обращается внимание во время первого знакомства с игрой? Разумеется, не на качественно продуманный AI самого главного вражеского генерала и даже не на красочно расписанные имена разработчиков. Конечно же, первая волна критика обрушивается на графику игры. В этом плане Вторжение полностью соответствует представлениям о том, какой должна быть RTS, вышедшая в свет в самом начале третьего тысячелетия.

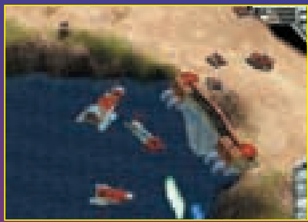
Как это ни удивительно звучит, но ближайшим родственником Вторжения с точки зрения графики является... Homeworld. Если вам доводилось играть в эту космическую сказку, то в новой игре у вас не возникнет никаких проблем с управлением виртуальной камерой. Последняя во Вторжении способна вращаться совершенно в любой плоскости на все 360 градусов. Так что это придется по вкусу любителям и светлого, и темного пива, огненной воды и прочих высокооборотистых напитков. Впрочем, естественно, что в некоторых случаях придется ограничиться 180 градусами. Ведь действие игры происходит на весьма плоской, хотя и толстой планете, а система управления виртуальной камеры не позволяет ей проникать под землю.

rating

Вячеслав Назаров	6	«Вторжение» обладает всеми составляющими качественной игры. Поэтому несомненно, что немалому числу людей она придется по душе.
Сергей Амирджанов	6	По меркам 1999 года Invasion (он же Вторжение) была бы прекрасной игрой. Но сегодня она - лишь одна из многих.
Дмитрий Эстрин	7	Обычнейшая во всех смыслах этого слова 3D RTS. Есть несколько нововведений, но дальше них разработчики не пошли.
Борис Романов	7	Очередная трехмерная RTS. Вроде даже неплохая, но абсолютно некрасивая.

26

средний балл **6,5**



Такой подход к демонстрации поля битвы значительно облегчает игрокам жизнь, а их врагам, естественно, смерть. Ведь теперь совершенно не обязательно наблюдать за своими владениями с видом 3/4, периодически думая нехорошие мысли, когда тот или иной холмик или другое препятствие закрывает самую интересную сцену. Во Вторжении достаточно всего лишь залезть в кресло виртуального оператора и переставить камеру так, чтобы дереву или огромному заводу стало стыдно, что они так гадко себя ведут и мешают ведению войны.

ЖИВИ, *ЖИВОЕ!*

Что касается всевозможной растительности и вообще окружения, то оно является в высокой степени интерактивным. Во Вторжении радуют глаз и расстраивают строителей, например, потоки лавы, бегающие тут и там, ледяные пустыни, в которых водятся снежные человеки, мечтающие встретиться с нежной бабой, пустыни и зеленые леса. Причем в каждом регионе можно очень просто оставить о себе если и не вечную память, то, по крайней мере, рукотворный памятник. Например, если какое-нибудь загулявшее стадо снарядов шлепнется в центре цветущего верескового поля, то последнее покроется весьма неприглядными кратерами, вызывающими ассоциации с лицом неумытого подростка. Если процедура повторится несколько раз, то в итоге из некогда прекрасного пастбища получится совершенно непроходимая полоса мертвой земли, которая не оживет, даже если ее полить живой водой. При этом даже не стоит говорить о том, что всевозможные деревья, неосторожно выросшие в центре поля боя, весьма живописно гибнут, заваливаясь буквально от первой же попавшей в них ракеты со смещенным центром тяжести. Множество других мелочей, удачно имитирующих реальную действительность, данную нам в ощущениях, делает из Вторжения крайне привлекательную игру.

ОЙ, *ШЕФ*, А *Я* ВАС *НЕ* ВИЖУ!

Но это то, что касается визуальных красот и чудес. Помимо них движок игры может похвастаться тем, что он обеспечивает юнитам крайне натуральное поле зрения. Иными словами, внутренний калькулятор Вторжения учитывает абсолютно все: топографию земли, ландшафт, здания, бегающих тут и там бойцов, – когда определяет, возможен ли выстрел в того или иного негодяя. В свою очередь это приводит к тому, что перед тем, как отважно бросаться в атаку, подбадривая бойцов криками: «Вперед, орлы! Я за вас отомщу!» – следует провести разведку местности, чтобы быть в курсе, какие неприятности подстерегают на пути к победе и где располагаются стратегические пивные ларьки.

С другой стороны, о какой реалистичности игры может идти речь без нормальной физической модели? Разумеется, о плохой. А вот во Вторжении она хорошая. Поскольку разработчики хорошо учились в школе и не прогуливали занятия по физике, то бои в игре на удивление похожи на настоящие. Например, если затолкать на верхушку холма танк, то он сможет расстрелять любого конкурента еще до того, как тот сможет подобраться к нему, чтобы сделать свой выстрел. Таким образом, контролирование высот во Вторжении является одним из ключевых факторов для полной и безоговорочной победы над супостатами.

ЕСЛИ *ТЫ* НЕ *СМОГ* СДЕЛАТЬ *АРМИЮ*, ЗНАЧИТ, *АРМИЯ* СДЕЛАЛА *ТЕБЯ*

В новой игре присутствует более 60 юнитов, которые генералы смогут использовать в своей главной битве. Все они прекрасно анимированы и блистают всеми гранями своих многих полигонов. Помимо стандартных сухопутных подчиненных, во Вторжении в распоряжение игроков поступят водоплавающие и воздухолетающие юниты. Благодаря этому проект может быть весьма интересным для профессиональных стратегов. Ведь они получают возможность осуществлять скоординированные боевые операции, в которых одновременно принимают и сухопутные, и воздушные, и морские силы.

Разумеется, как и в любой нормальной реально-стратегической игре, во Вторжении полководцы не смогут сразу получить в свое распоряжение всю армаду. Впрочем, благодаря тому, что в игре присутствует весьма простая и интуитивно понятная система исследований и строительства баз, это позволяет довольно эффективно заниматься формированием батальонов смерти. Естественно, как и во многих других RTS, в данном проекте существует несколько путей развития собственных войск. Так, например, можно сосредоточиться на создании сверхмощного оружия или, наоборот, систем защиты. Точно так же дело состоит и с родами войск. Игроки имеют возможность выбрать себе любимцев и заниматься преимущественно их проблемами. Впрочем, все зависит от выб-



ранной стратегии. Таким образом, для победы «достаточно» выяснить, над разработкой какого оружия работает противник и вовремя создать противоядие.

Причем одержать верх над своими верными врагами можно будет множеством способов. Ведь одной из особенностей Вторжения является нелинейная структура его миссий.

Итак, несмотря на творящиеся на стыке тысячелетий катаклизмы, перед нами оказалась на удивление интересная игра, обладающая массой достоинств и практически лишенная недостатков. В любом случае, после нее в Склиф вас не повезут. В худшем случае – в Кащенко, если вы вдруг сойдете с ума от радости.



ЛЕГЕНДЫ О РЫЦАРСТВЕ

Максим Заяц

Квесты от Cryo — это совершенно особый жанр. Здесь нет никаких полутонов — они либо нравятся вам окончательно и бесповоротно, либо не нравятся вовсе. Так или иначе, равнодушным не остается никто — одни неустанно критикуют каждый новый проект, другие хвалят его. Но что бы ни говорили и те и другие, игры от Cryo совершенствуются с каждым разом, и сейчас на пике развития вне всяких сомнений находятся «Легенды о рыцарстве»

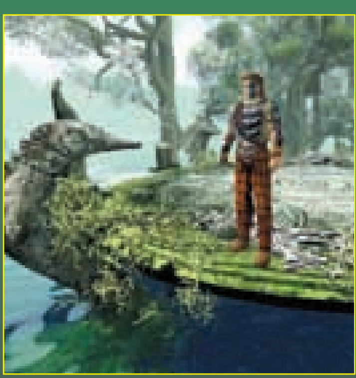
И В те далекие времена мир был совсем не таким, как сейчас. «В сумерках в туманных лесах летали феи, в неведомых болотах жили драконы, великаны-людоеды нападали на путешественников и варили их в огромных котлах...» Мир был иным – иными были и его герои. На стыке двух цивилизаций и двух религий смелый воин мог быть рыцарем-язычником, поклоняющимся Великой Богине, или благочестивым паладином, защитником креста. Есть две легенды о Брэдвене, рыцаре Красного дракона. В одной он является кельтским воином, в другой – христианином. Какую из них выбрать? Это зависит только от нас. Но какой бы выбор мы ни сделали, перед незаконнорожденным сыном короля атребатов будет лежать долгий путь, полный опасностей и приключений, и высшая честь, о которой герой может только мечтать – место за Круглым столом рыцарей короля Артура.

Игра создавалась на движке, уже опробованном в «Машине времени» и «Одиссее». Однако теперь все перешло на качественно новый уровень, и в первую очередь это коснулось анимации персонажей. Движения всех героев игры выглядят вполне естественными, и это не может не удивлять и не радовать. Даже скачущая лошадь – случай, крайне редкий в истории 3D-графики – действительно похожа на благородное животное, а не на скверно отрегулированного робота. Над игровыми фонами трудились весьма талантливые художники, и результат их работы заслуживает самой высокой оценки. Все, начиная от поселений бриттов и заканчивая пейзажами волшебного острова фей, выглядит предельно красиво, стильно и, зная любовь французов к точности, исторически достоверно (остров фей тут явно не в счет). Кстати, об истории – продолжая традиции «Помпеи: Легенда Везувия» и «Египет 2: Пророчество Гелиополя», игра снабжена довольно подробной энциклопедией, разъясняющей желающим все нюансы взаимоотношений народов и религий того времени. Как и большинство последних проектов от Cryo, «**Легенды о рыцарстве**» локализована компанией Nival Interactive. Работа над этим проектом велась довольно долго, и результат ее оправдывает все ожидания – и качество перевода, и литературный стиль не вызывают ни малейших нареканий.

Игра, несомненно, придется по душе всем поклонникам жанра, и право слово, она этого вполне заслуживает. Занимательный сюжет, отличные графика и звук, качественный перевод на русский язык и весьма удачный подбор голосов актеров – все это делает «**Легенды о рыцарстве**» одним из лучших квестов от Cryo Interactive и достойным претендентом на место в коллекции любого квестомана.

ДОСЬЕ

Платформа: PC **Жанр**: adventure **Издатель**: 1C/Nival Interactive **Разработчик**: Cryo Interactive **Локализация**: Nival Interactive **Компьютер**: мин. PII-300, 64 Мб RAM, 4 Мб 3D-accelerator **Интернет**: http://www.nival.ru/





rating

Максим Заяц	8	Очередной представитель семейства «квестов от Cryo» – пожалуй, самый интересный и технически продвинутый.
Сергей Амирджанов	7	Один из красивейших квестов Cryo, талантливо и качественно переведенный на русский.
Дмитрий Эстрин	6	Откровенно говоря, для меня разница в квестах от Cryo заключается лишь в их названиях.
Борис Романов	6	Квест от Cryo на русском языке.

27
средний балл
6,7

GUILTY GEAR X

Почетная корона лидера и, как казалось до недавних пор, единственного оставшегося в живых участника рынка классических 2D-файтингов совершенно неожиданно ускользает из цепких лап издательства Capcom. Команда Arc System и издательство Sammy произвели на свет игру, готовую на равных сражаться со Street Fighter.

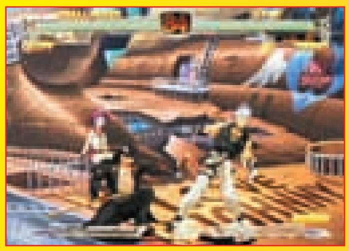
Сергей Овчинников

В залах игровых автоматов, где **Guilty Gear X** появился в середине прошлого года, игра произвела настоящий фурор. Как и Marvel vs. Capcom 2, базирующийся на архитектуре Naomi, **Guilty Gear X** использовал мощь новой архитектуры Sega не для рисования трехмерного заднего плана, а, в основном, для работы над общим качеством картинки. В результате **GGX** стал первым 2D-файтингом, выполненным в высоком разрешении от первого и до последнего спрайта. Чистота и детализация изображения в игре просто поражают. Прорисовка персонажей и малейших деталей их одежды великолепна и даст сто очков форы практически любому аниме-сериалу. Японская Dreamcast-версия, к радости фанатов вышедшая в конце декабря, абсолютно не отличается от аркадного оригинала. Благодаря высокому разрешению, **Guilty Gear X** превосходно играется даже на компьютерном мониторе через VGA-box. К счастью, одним только графическим великолепием дело не ограничивается. **Guilty Gear X** представляет собой не по-детски продвинутый и невероятно качественный файтинг с игровым процессом, напоминающим отчасти Street Fighter (классический), отчасти безумные Capcom'овские VS-серии, и даже чем-то напоминающий SNK'шный Samurai Showdown. Герои Guilty Gear выполнены в несколько более модерновой манере, нежели традиционно у Capcom, и открыто демонстрируют свою привязанность к различным стихиям и сторонам добра и зла. Получившийся экстравагантный пакет из двух десятков персонажей чрезвычайно разнообразен – от наивных девочек с двухметровыми косами до демонических монстров, завернутых в гигантские черные плащи. Управление на счастье поклонников Dreamcast сделано четырехкнопочным и посему несколько отличается от стандартного Street Fighter. Удары и спецдвижения в **Guilty Gear X** несложны, но зато чрезвычайно большое значение приобретает порядок их использования и правильный выбор времени атаки – почти как в Virtua Fighter. Комбинируя движения в правильном порядке, вы сможете добиться совершенно удивительных результатов как по уровню ущерба для противника, так и по количеству эффектов на экране. Суперудары в **GGX** и зрелищны, и забавны – стоят того, чтобы непременно все их попробовать.





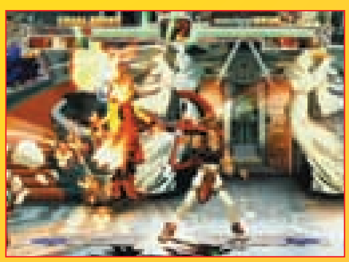
Guilty Gear X стал одним из самых продаваемых файтингов сезона в Японии (и это несмотря на плачевное состояние Dreamcast у себя на Родине) и вполне заслуживает того, чтобы сериал был продолжен. Судя по продажам (которые для маленькой Sammy, конечно же, весьма хороши), шансы на появление Guilty Gear XX или даже XXX ;-) весьма высоки. Все же поклонникам классических 2D-игр и в особенности капкомоненавистникам, которые после гибели SNK заранее похоронили и весь жанр 2D-файтинга, творение Arc System Works рекомендуется в обязательном порядке.



Удары и спецдвижения в Guilty Gear X несложны, но зато чрезвычайно большое значение приобретает порядок их использования и правильный выбор времени атаки — почти как в Virtua Fighter.

ДОСЬЕ

Платформа: Dreamcast
Жанр: 2D–файтинг
Издатель: Sammy
Разработчик: Arc System Works
Количество игроков: 1–2



rating

Сергей Овчинников	8	Самый технически совершенный 2D-файтинг в истории. Горы анимации и прекрасный дизайн персонажей заставляют надолго забыть о «шедеврах» Capcom.
Сергей Амирджанов	8	Красивый файтинг, один из немногих за последние годы представителей 2D-жанра, пытающийся открыть новую страницу славной истории.
Дмитрий Эстрин	7	Странноватый вследствии своей чрезмерной оригинальности файтинг. Кроме того яркий и красивый.
Борис Романов	7	Абсолютно непонятный для меня файтинг, получить удовольствие от которого, кажется, могут только одни фанаты.

30
средний балл
7,5

ЭКСПЕРТЫ: Сергей ДРЕГАЛИН и Юрий ПОМОРЦЕВ

WARHAMMER

ВСЕЛЕННАЯ БОЕВОГО МОЛОТА

В последнее время мы стали получать довольно много писем, где нас просили как можно подробнее рассказать о замечательной игровой системе Warhammer. Очень приятно, что такой интерес возник — значит, существует желание не только играть в компьютерные игры, но и узнавать что-то новое об игровых вселенных, их истории и антураже. В случае с Warhammer — это просто настоящий клад, ведь несколько компьютерных игр, базирующихся на данном своде правил, — лишь надводная часть айсберга. По своей проработанности и популярности Warhammer может поспорить даже с такими монстрами, как Magic: The Gathering или AD&D. В данной дилогии мы расскажем самые интересные и познавательные факты о мире Warhammer: в первой части — о фэнтезийной игровой среде Warhammer Fantasy Battles (или просто Warhammer), а во второй — о футуристической саге Warhammer 40000. Итак, приступаем...

БОЕВАЯ *БИОГРАФИЯ*

Warhammer появился достаточно давно — без малого два десятка лет назад, в 1982 году. «Родителями» игровой вселенной стали трое лондонских друзей — Ричард Хэлливелл (**Richard Halliwell**), Брайан Энселл (**Bryan Ansell**) и Рик Пристли (**Rick Priestley**). Они давно хотели сделать увлекательную настольную игру, которая бы базировалась на фэнтези-вселенной. Однако классические ролевые игры в стиле **AD&D**, которые в ту пору становились все популярнее и популярнее, их совершенно не устраивали. Хотелось чего-то более осязаемого, нежели клочок бумаги и кубик, и чего-то более воинственного и динамичного, нежели долгие рассказы Ведущего.

Поразмыслив, троица остановилась на достаточно неожиданном варианте. А что если сделать миниатюрные модели (или, проще говоря, миниатюры, изготовлением которых впоследствии занялась компания **Citadel Miniatures**) и разработать свод правил, по которым бы можно было вести сражения? Эдакая игра в солдатики с четко оговоренными правилами и формализованной системой боя. Сказано — сделано, и уже буквально через несколько месяцев появляется первый вариант игры. Комплект включал в себя, естественно, набор миниатюр, а также свод правил, где тщательно и четко были расписаны все нюансы игровой механики. К слову, этот свод периодически обновляется — на так давно свет увидела шестая редакция.

Однако создатели **Warhammer** решили не останавливаться на обычной боевой игре. Как бы ни был увлекателен игровой процесс, куда интереснее воевать не простыми солдатиками, а настоящими героями огромной вселенной, верно? И тогда Рик Пристли принялся создавать антураж — богатую игровую вселенную. Постепенно этот процесс набирал все больше и больше очков важности, и над ним работало все больше и больше людей. По мере роста популярности игры привлекались профессиональные писатели и дизайнеры. Мир **Warhammer** превратился в полноценную Вселенную — Вселенную с большой буквы.

Параллельно с этим совершенствовались и миниатюры. Они изначально были яркими и запоминающимися моделями (по размеру они крупные, существенно больше привычных моделей 1:72), но со временем становились все интереснее и оригинальнее. Тут нужно отдать должное таланту Джона Бланша (**John Blanche**), из под пера которого выходили наброски и эскизы многих миниатюр.

Любопытно, что политика **Games Workshop** обязывает всех сотрудников заниматься тестированием и балансировкой игры. Например, на заводе, где изготавливаются миниатюры, установлено полсотни (а персонал завода исчисляется более чем пятьюстами рабочими и служащими) специальных столов, предназначенных для игры. Однако тяжелой эту обязанность никак не назовешь — все, начиная от рекламных агентов и заканчивая специальными представителями тестовой команды, с искренним удовольствием играют. А это лучшее подтверждение того, что **Warhammer** создается людьми, искренне любящими свое детище.

Популярность **Warhammer** стабильно растет с каждым годом — в течение последних лет армия фэнов пополнялась на треть за каждый год, что, согласитесь, весьма солидно. Выходят в свет специализированные периодические издания, например, ежемесячный журнал **White Dwarf**, где освещаются последние изменения в правилах, показываются новые миниатюры, даются отчеты о проведенных турнирах и сражениях и пр. Существует и другой журнал схожей тематики, **Citadel Journal**, который выходит в свет каждые две недели. Кроме этого, есть огромное количество романов и комиксов, базирующихся на вселенной **Warhammer**.

Сейчас **Games Workshop** ведет разработку сразу нескольких проектов, среди которых наиболее популярными остаются **Warhammer** и **Warhammer 40000.** Со вторым мы познакомимся в следующем выпуске, а пока позвольте представить вам **Warhammer** — интереснейшую фэнтези-вселенную.

ВСЕЛЕННАЯ *БОЕВОГО* МОЛОТА

Мир **Warhammer** похож на классические миры фэнтези лишь на первый взгляд. При чуть более пристальном рассмотрении подмечаешь одно очень важное отличие — настолько важное, что оно задает ритм и тональность всей вселенной. В мире **Warhammer** нет место условностям, которые помогают сосуществовать силам Добра и Зла. Нет искусственных ограничений, которые позволяют выживать тем, кто не знает военного ремесла. Здесь нет ненужных сантиментов. Работает только один закон — выживает сильнейший.

Воюют все. Гномы защищают свои горные владения от крысоподобных скавенов, орки и гоблины устраивают геноцид благородных эльфов, на что последние отплачивают той же монетой, люди противостоят силам хаоса и так далее. Все при деле. Вселенная для битья.

Типичная партия **Warhammer** — это противоборство двух игроков, реже троих, пара на пару. Каждый из участников должен располагать своей армией, в которую входит от двух-трех десятков до сотен моделей. Однако обычно число воинов колеблется около полусотни.

Все правила сражений подробно расписаны в специальной книжке — **Rule Book**. Мы не будем затрагивать эту благодатную тему, иначе, потребуется еще пара номеров, всецело посвященных **Warhammer**. Нам достаточно четко усвоить тот факт, что все правила очень жесткие — сражения формализованы не хуже, чем в **AD&D** или любой иной ролевой игре.

ОБИТАТЕЛИ

THE EMPIRE (ИМПЕРИЯ)

Империя — огромная территория, которую заселили люди. Могучая армия, охраняющая границы от набегов орков и сил Хаоса, надежно защищает Старый Мир от темных сил. Это крепкий оплот, который стоит уже на протяжении не одной сотни лет.

ORCS & GOBLINS (ОРКИ И ГОБЛИНЫ)

Орков и гоблинов — зеленокожих диких полуразумных животных — можно найти практически в любом лесу, возле любой горы. Их единственное занятие — бесконечная череда войн. Они бьются без высоких целей, без какой-либо нужды — просто ради самого сражения, ведь для орка нет ничего приятней предсмертного стона поверженного врага. Орки живут племенами, которые возглавляют наиболее сильные и хитрые представители. Иногда — хотя и очень редко — среди них встречаются достаточно мудрые особи, которые не столь агрессивны и не одержимы жаждой крови.

DWARFS (ГНОМЫ)

Когда-то земли гномов были огромным цветущим королевством, что хранило в своей истории великие дни славы. Однако нескончаемая война, в ходе которой орки, гоблины и скавены медленно, но неотвратимо разрушали города и бастионы гномов, окутала темным саваном смерти некогда прекрасные земли. Сами гномы все реже и реже брались за кирки и мотыги, день ото дня совершенствуясь в боевом искусстве и становясь могущественными воинами. Сейчас в Старом Мире и не сыскать бойцов лучше, чем эти невысокие крепыши. Упрямые и несклоняемые, гномы продолжают сражаться со своими кровными врагами, мечтая в один прекрасный день вновь вернуть могущество своему королевству и осуществить жесточайшую месть.

DARK ELVES (ТЕМНЫЕ ЭЛЬФЫ)

Темные Эльфы обжились в Наггароте (**Naggaroth**), Землях Вечной Прохлады, что расположены далеко на севере Нового Мира. Они отстроили шесть грозных бастионов, где тренируют свои армии, костяк которых составляют копьеносцы и пехотинцы. Военные походы Темных Эльфов направлены на захват поселений свободных людей Старого Мира. С именем своего Короля (**Witch King**) Темные Эльфы сражаются, не зная страха, покрывая поля брани истерзанными телами своих противников.

HIGH ELVES (ВЫСШИЕ ЭЛЬФЫ)

Высшие Эльфы — одна из самых старых и наиболее мудрых рас. Много веков назад они покинули свою родину, острова Ультуан (**Ulthuan**), и с тех пор странствуют по свету, исследуя земли Старого и Нового Мира. Высшие Эльфы не воинственны, и на первый взгляд богато украшенное золотом и самоцветами оружие является лишь бутафорией — однако недооценивать их военное мастерство смертельно опасно. Они великолепно обращаются с луками и копьями, а также мастерски владеют боевыми заклинаниями. Мало кто осмелится бросить вызов или встать на пути этих удивительных и могущественных созданий.

WOOD ELVES (ЛЕСНЫЕ ЭЛЬФЫ)

Давным-давно Высшие Эльфы решили покинуть города, обжитые в Старом Мире, и вернуться на свои родные земли — острова Ультуан. Однако часть из них решила не бросать новый дом и осталась в лесах Этель Лорена (**Athel Loren**). Приручив диких животных и сдружившись со странными древолюдьми (**Treemen**) и дриадами, Лесные Эльфы стали полноправными хозяевами здешних земель. Их удивительная армия, специально обученная для ведения сражений в гуще деревьев, надежно защищает священный лес, который никогда еще не был занят врагом.

BRETONNIA (БРЕТОННИЯ)

На этих землях совершенствуются в военном мастерстве одни из лучших бойцов — рыцари Бретоннии. Их кодекс чести, которому они строго следуют, сложен и вместе с тем удивительно благороден. Рыцари пользуются немалым уважением во всех уголках Старого Мира, а некоторые произносят их имена, испытывая леденящий страх. Рыцари занимаются освоением самых разных военных наук — есть среди них и копьеносцы, и лучники, и мечники. Именно поэтому армия Бретоннии очень сбалансирована и практически непобедима.

LIZARDMEN (ЛЮДИ-ЯЩЕРЫ)

Из насыщенных ядовитыми испарениями джунглей Люстрии (**Lustria**) пришла новая армия — армия людей-ящеров. Возглавляемые могущественными волшебниками Сланнами (**Slann**), их войска состоят из смертельных, но неповоротливых Саурусов (**Saurus**), стремительных и ловких Скинксов (**Skinks**), медленных, но могучих Кроксигорцев (**Kroxigors**), а также других хладнокровных полуживотных-полулюдей.

DOGS OF WAR (ПСЫ ВОЙНЫ)

Искатели приключений, наемники, солдаты удачи — как ни назови, но суть Псов Войны от этого не изменится. Они живут бесконечным сражением, нанимаясь ради захватывающих военных авантюр, ради геройских подвигов, но главное — ради самого главного, ради звонких монет. Обычно Псы Войны сражаются под знаменами какого-нибудь Генерала, но иногда они объединяются под командованием самого сильного и лихого наемника — Командира... От джунглей Люстрии до самых вековых ледников Норски, можете быть уверены — если в карманах завалялось несколько монет, Псы Войны будут сражаться на вашей стороне!

CHAOS (ХАОС)

Силы Хаоса пришли откуда-то из безжизненных земель Северных Пустошей (**Northern Wastes**). Никто не знает, что движет ими — то ли агрессивный и безжалостный нрав, то ли обещания небесного могущества Темных Богов, но любой из бойцов Хаоса просто опьянен жаждой разрушения и сеянья смерти. Среди них — зверолюди, что издают отвратительные ревущие звуки, заставляющие леденеть кровь в жилах, мрачные закованные в доспехи Воины Хаоса и безумные демонические Тролли, наполненные нечеловеческой силой.

KHEMRI (ХЕМРИ)

Владыки Гробниц (**Tomb Kings**) являются правителями Нехекхары (**Nehekhara**) — земель мертвых. Когда-то здесь обитала древняя раса Хемри (**Khemri**), вымершая много тысячелетий назад. Однако злой волшебник по имени Нагаш (**Nagash**) решил пробудить от вечного сна мертвый народ и провел особый темный ритуал. Рассвирепевшие Владыки Гробниц вернулись в мир живых и обернулись против того, кто посмел нарушить их сон. С тех пор они сражаются друг с другом, а также жестоко убивают всех живых, посягнувших на земли мертвых.

VAMPIRE COUNTS (ВАМПИРЫ)

Вампиры — истинные повелители нежити, находящиеся между миром живых и царством мертвых. Им подвластны и разлагающиеся зомби, и истлевшие скелеты, и жуткие призраки, и жестокие привидения. Армия мертвых всегда пыталась уничтожить Старый Мир, однако еще никогда эти попытки не оканчивались победой. На поле брани каждый сраженный воин, подчиняясь зову некроманта-вампира, становится под знамена темной армии.

SKAVEN (СКАВЕНЫ)

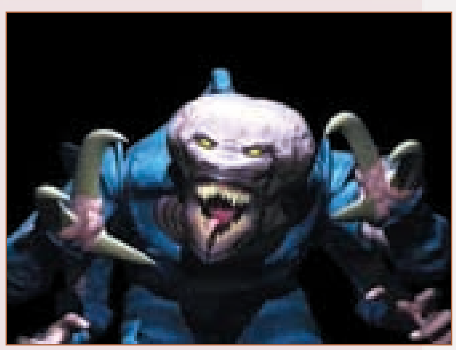
Нет такого места, где бы вы могли себя чувствовать в безопасности от отвратительных крысоподобных созданий, скавенов. Эти дьявольски хитрые создания выкопали бесчисленное множество подземных туннелей, которые ведут от подземелий гномов до стока нечистот крупнейших городов Империи. Все скавены одержимы мыслями о приближающемся апокалипсисе и ждут, когда грянет час последней битвы. Среди них есть и жестокие убийцы, и неистовые монахи — армия скавенов способна внушить страх даже самому отважному воину.

ДРУГИЕ *МИРЫ*

Warhammer Fantasy Battle дал жизнь еще двум популярным мирам, эдаким вселенным внутри вселенной. Их нужно рассматривать как составные части **Warhammer** или его боевые сеты.

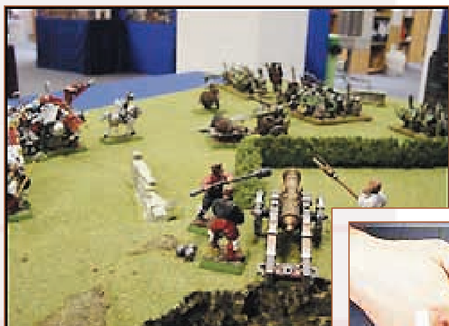


Warmaster — специальный набор, который предлагает двум игрокам командовать настоящими армиями. Не десятком-другим воинов, а настоящей армией, состоящей из сотен солдат. Именно по этой причине все модели **Warmaster** очень небольшие и обычно не превышают одного сантиметра (к слову, они изготовлены из металла, напоминающего олово). Зато на специальном столе их может совершенно спокойно разместиться до полутысячи — вот баталия так баталия! Остальная атрибутика вполне стандартная: шестигранный кубик, специальная линейка для измерения расстояний (определяет дальность хода войск), а также пластмассовые подставки, предназначенные для



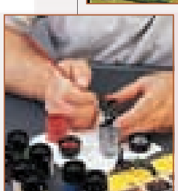
ЭКСПЕРТЫ: Сергей ДРЕГАЛИН и Юрий ПОМОРЦЕВ















объединения моделей в отряды. В сражениях участвуют Империя, нежить, Хаос, орки, высшие эльфы и гномы — именно для них расписан регламент сражений в книге с правилами. Наконец, раз в месяц выходит журнал, The **Warmaster Magazine**, целиком и полностью посвященный **Warmaster**.

Вторая игровая подвселенная — **Mordheim**, он же город проклятых. В отличие от **Warmaster** здесь вам предлагается совершить опасное путешествие по городу мертвых лишь небольшим отрядом. Учтите, что прогулка будет непредсказуемой и зловещей — ведь каждая тень таит в себе зло... На выбор предлагается восемь групп: скавены, псы войны (**Reiklanders**, **Middenheimers** и **Marienburgers**), культ одержимых, охотники на ведьм, нежить и сестры Сигмара. Вы должны тщательно и вдумчиво определить их состав, а также выбрать предметы экипировки — каждый боец в данном случае играет огромную роль. Правила **Mordheim** регламентируют не только «штатные» стычки, но и такие специфические моменты, как сражения раненых персонажей, возможность перебираться через препятствия, парировать удары и пр. В целом правила **Mordheim** и **Warhammer** во многом схожи, однако если в последнем вы управляли целым войском (не говоря уже о **Warmaster**, где сходились гигантские армии), то в **Mordheim** речь идет о небольшом отряде из нескольких бойцов. После каждого сражения ваши подопечные получают некоторое количество опыта, который расходуется на получение новых умений, например, **Expert Swordsman** (разрешено делать повторную попытку атаки при промахе) или **Hunter** (способность перезаряжать оружие и стрелять в пределах одного хода).

Третья разновидность — очень оригинальная игра **Blood Bowl**, представляющая собой... американский футбол во вселенной **Warhammer**! Звучит по меньшей мере странно, но это действительно так. Вы набираете команду и принимаете участие в турнире. Задача — стать победителем в финале, либо попросту физически уничтожить все команды противника. Кстати, именно по **Blood Bowl** разрабатывается одноименная игра для компьютера.

РОЛЕВОЙ *WARHAMMER*

Появление на свет ролевого отпрыска **Warhammer** нельзя назвать простой случайностью. Богатый мир, изящная система правил и яркие герои просто сами напрашивались войти в историю ролевого жанра. Так оно и получилось — в 1986 году Рик Пристли и компания принялись за разработку нового **Warhammer**, на сей раз ролевого.

Игра уходила от концентрации на сражениях и все больше ориентировалась на исследование мира, который напоминал священную Римскую Империю во времена возрождения. Это был своего рода ответ англичан на бешеный успех **AD&D** в Штатах. Кстати, на сегодняшний день **Warhammer Role Playing Game** остается самой успешной и широко продаваемой неамериканской ролевой игрой.

Однако очень скоро у нового проекта начались серьезные проблемы. Games Workshop был не слишком настроен финансировать ролевое направление, считая, что игре не выдержать конкуренции. Рекламная компания была слабой, и поэтому **Warhammer Role Playing Game** в период с 1989 по 1995 гг. оставался на грани смерти. Второе дыханье проект получил после того, как контроль над ним взял Фил Галлагер (**Phil Gallagher**), — уже через несколько месяцев игра вошла в Top 10 ролевых хит-парадов и остается там и по сей день.

КОМПЬЮТЕРНЫЙ *WARHAMMER*

Как ни странно, но **Warhammer** получил только две реализации на компьютере — **Shadow Of The Horned Rat** и **Dark Omen** (обе игры от **Mindscape**). В этом отношении вселенная **Warhammer 40000** оказалась более привлекательной



для девелоперов, и на нашей памяти не менее пяти крупных проектов, базирующихся на футуристической вселенной. Но о них в следующий раз, а пока несколько слов о двух играх от Mindscape.

Shadow Of The Horned Rat

Mindscape, 1996

Прелесть Shadow Of The Horned Rat состоит не в том, что она является проекцией мира Warhammer на компьютер. Это просто отличная игра — игра, которая чуть опередила свое время. Многие пытались найти в ней стандартную атрибутику RTS, которые в тот период переживали отчаянный бум. Однако Shadow Of The Horned Rat



предлагала совершенно иной стиль, иную концепцию — вдумчивое тактическое планирование, оригинальную систему боя, использование особенностей трехмерного ландшафта, манипулирование с уникальными преимуществами и недостатками разных типов подразделений... Итог — сложная и интересная стратегия с лихим сюжетом, выполненным в классическом стиле Warhammer, а также предтеча куда более коммерчески успешного Myth.

Warhammer: Dark Omen

Mindscape/Electronic Arts, 1998

Несмотря на провал первой части игры, разработчики решились на смелый шаг и сделали вторую часть. Dark Omen получил лучшую рекламную раскрутку, подтянул все недочеты предшественника, одновременно собрав все его позитивные качества, и поэтому оказался куда более успешным проектом. Был существенно улучшен движок игры, претендующий на полную трехмерность и реалистичную физическую мо-



дель, добавились новые подразделения и тактические приемы, подновился интерфейс... В общем, все удалось. Однако проект, на наш взгляд, не реализовал и десятой доли того потенциала, который заложен во вселенную Warhammer. Будем надеяться, что ситуация исправится с выходом новой игры — Blood Bowl.

В следующем номере СИ мы расскажем о другой стороне медали мира Warhammer — о футуристической вселенной Warhammer 40000, а также внимательно рассмотрим те игры, которые базировались на ней. До встреч!

СИ-XFILES

ЭКСПЕРТ: Сергей ДОЛИНСКИЙ (dolser@gameland.ru)

http://www.gameland.ru

ИНТЕРНЕТ — ПОЛЕ БИТВЫ НОВОГО ВЕКА



Сегодня мы привыкли к Интернету настолько, что большинство геймеров с трудом представляет себе времена, когда узнать о дате выхода игры можно было только от рыночных торговцев-нелегалов, а такого распространенного ныне понятия как «скачать патч» просто не существовало! Причем как из-за отсутствия самих патчей — программы, драйвера и игры тогда писались немного по-другому, так и по причине неразвитости сетевой инфраструктуры — качать-то было некому...

В те ужасные времена модемы работали на 9600 бод, крутые компьютеры гордо звались «486-ми», а Всемирная Паутина была знакома у нас в стране лишь страшно узкому кругу избранных пользователей — кое-каким ученым, студентам некоторых вузов и продвинутым бизнесменам. В общем, сетевую Россию представляли тогда люди далекие от игр, так называемые «корпоративные пользователи», которых Интернет интересовал исключительно с профессиональной точки зрения — он обеспечивал быстрый поиск и легкий доступ к информации, и обмен ею. Стоимость же доступа тогдашних рядовых интернетчиков не волновала. Компании и спонсоры типа Сороса были готовы платить за «сетевые удовольствия» своих подопечных столько, сколько попросят...

А «просили» тогдашние провайдеры (которых и было-то раз, два и обчелся...) совершенно не стесняясь (буквально так, как совсем еще недавно обдирали абонентов компании мобильной телефонии). Прайс-листы предлагали Интернет доступ по абсолютно неприемлемым, запредельным для рядового пользователя ценам. Это было одной из причин тому, что геймеры в Интернете почти и не попадались. Более того, у потенциальных игроков отсутствовал стимул выкладывать большие деньги за доступ — ни игрушек с приличным мультиплейером, ни хороших чатов, ни интернет-магазинов. Что касается России, то на всем протяжении Сети не просматривались сайты с русскоязычным, легко усвояемым народом содержимым...

Но прошел год, другой, снизились цены на доступ, игровой люд стал покупать модемы, и бодро потянулся в Мировую Паутину. Все это уже не прошло мимо нас — Массовый Игровой Интернет стал развиваться и в России!

...Случилось это примечательное событие лет пять тому назад, как раз тогда, когда вышел в свет первый номер «Страны Игр». Однако на обложках первых выпусков СИ в ряду игровых платформ (PC, PS, Nintendo...) Online'а еще не было, уж больно невелик был тогда этот сектор игровой индустрии. Но года через полтора стало ясно Интернет — это уже не только информационное поле, он незаметно превратился в среду обитания особого типа геймеров, для которых настоящая игра начинается только после подключения к сети...

Пора было выносить Online на обложку и заводить в журнале отдельную рубрику, посвященную исключительно сетевым играм! Что мы и сделали...

Если попытаться проанализировать, как именно повлиял Интернет на разработчиков и на изменение игровой ориентации геймера (уход от одиночного режима), то, помимо подешевевшего доступа в Сеть, мы обнаружим еще целый ряд факторов:

- новое поколение игр имело улучшенный сетевой код и новые, особо увлекательные командные режимы мультиплейера (TF, CTF),

- появились и успешно развились службы глобального поиска игроков и организации матчей между ними (matchmaking services типа Kali, DWANGO, Internet Gaming Zone),

- созданы мировые рейтинги игроков (типа Case's Ladder), стали проводиться глобальные турниры,

- возникли всемирные ассоциации игроков-профессионалов в многопользовательских играх (PGL),

- произошло разделение социальных структур Сети — в отдельную, быстро прогрессирующую категорию выделились игровые форумы, IRC каналы и чаты (например, Active Worlds, Furcadia),

- наблюдается взрывной рост информационно-развлекательных ресурсов (сайтов, посвященных играм и околоигровой культуре), а в приложении к России отметим возникновение особого «куска» Паутины — Рунета (RUnet, русскоязычные сайты домена *.ru),

- и, наконец, логическим завершением освоения Интернета как новой игровой среды стало появление «чисто интернетовских» игровых проектов — Ultima Online, Meridian 59, The Realm...

...А раз под воздействием «внешних факторов» меняется аудитория журнала, то стала меняться и сама «Страна Игр». В Online появляются описания игровых клубов, турниров и кланов, на открывшемся сайте Геймлэнда проводится соревнования между геймерами, вручаются дипломы и призы. Упор в подборе материалов делается на отечественные интернет-ресурсы. Наша рубрика рассказывает читателям о новейших проектах, подсказывает, как «начать играть через Интернет», сделать свою ЛВС, где и что посетить в Сети. Создается Российская Игровая Империя — объединение интернет-геймеров нашей страны. Особое внимание мы уделяем творчеству самих геймеров, благо Сеть позволяет без проблем растиражировать полезную утилиту, программу, совет или удачный взлом (последнее направление ныне успешно развивает «Хакер»). Все это было и есть на наших страницах...

Главная особенность развития постиндустриального общество — невиданные темпы создания и внедрения новых технологий. То, что еще вчера казалось сказкой, сегодня становится самым обычным делом. Интернет как нельзя лучшее свидетельство этому. Возьмем, к примеру, его материальную составляющую — линии связи. Уже вовсю прокладывается Интернет-2, а это тера- и гигабитные скорости передачи данных. Проблема «конечной мили» (доступ пользователя) находит самые неожиданные решения: от радиодоступа и DSL, до подачи сигнала по силовым кабелям и со спутников. Могли мы это представить еще несколько лет назад? Если да, то только самые умные и в самых смелых мечтах. А на очереди еще более скоростные и, главное, общедоступные виды доступа.

«Нематериальные» технологии развиваются не менее бурно. Потоковая анимация, сетевое телевидение и радиовещание, онлайновые миры и интернет-игры в полном 3D звуке и изображении — все эти чудеса всего лишь реалии сегодняшнего дня. Уже завтра они устареют, и для игры в Интернете мы будем надевать особые шлемы и перчатки, подключаться к спутнику, отдавать команды компьютеру голосом и... испытывать точно такую же эйфорию от хорошей игры, какую мы испытываем сегодня или испытывали когда-то от DOOM'а! Если и есть в таком положении вещей какой-то парадокс, то очень приятный — живем-то мы сейчас, а не завтра.

...Если вы заметили, то Online с обложки «Страны Игр» исчез. Но это не означает, что Интернет уже не рассматривается нами как «игровая платформа». Он просто-напросто перерос это понятие — ведь в Сеть для игры выходят уже все и вся — компьютеры, телевизоры, приставки, мобильные телефоны, там уживаются любые жанры, операционные системы и платформы. А разве люди замечают воздух, которым дышат? А ведь без него — смерть! Таков и Интернет — самая универсальная, всеобъемлющая и многообещающая игровая среда будущего...

Читайте Онлайн, играйте в Сети!

СИ-ONLINE

Сергей ДОЛИНСКИЙ (dolser@gameland.ru) :ЭКСПЕРТ

Все о нелегальной Ультиме Онлайн в Рунете УЛЬТИМА.РУ

Наиболее успешный онлайновый проект тысячелетия! Первый виртуальный мир в Сети! Самая массовая интернет-игра XX века!..

Эти и еще немало аналогичных эпитетов и слоганов превозносят одно и тоже сетевое явление — Ultima Online. Эта игра и сегодня — культовое явление, причем ни устаревшая графика, ни реальные технические сложности не отвратили от нее геймеров. А почти двести тысяч активных аккаунтов стали лучшим свидетельством правоты Origin, которая всегда нас убеждала: «Мы создаем миры!»...

Что ж, так оно и случилось, — легальный мир UO появился и зажил собственной жизнью. Но параллельно с официальной вселенной Ультимы и явно вопреки воле ее создателей стала расти альтернативная вселенная — подпольные, нелегально существующие частные Британии. И количество игроков там вполне сопоставимо с официальными цифрами...

Вполне возможно, что узнав побольше о подпольной Ультиме.Ру из нижеследующего текста вы также захотите влиться в ряды нелегалов RPG'истов. А потому автор постарается ответить как можно подробнее на всевозможные вопросы, рассеять сомнения и заразить своей любовью к великой игре.

Бесплатные *сервера* УО — *как* это *работает?*

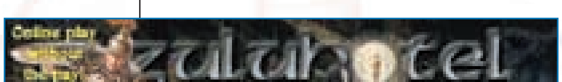
Понятно, что первый же вопрос, который будет задан — «А, на сколько точно воспроизводит эмулятор сервера оригинал? Не подсовывают ли нам кустаную самоделку вместо шедевра?»

Краткий ответ такой — все совпадает с точностью до предметов, игрового процесса и NPC. А для развернутого ответа придется слегка углубиться в принцип работы самой УО.

Не секрет, что для предотвращения взлома Ultima Online (в отличие, скажем, от первого Diablo...) построена на основе архитектуры «клиент-сервер». На компьютере пользователя инсталлируется лишь клиент УО, который хранит «голую» карту мира (т.е. Британии) и обеспечивает двустороннюю связь: передачу на сервер Origin действий игрока (кликов мышкой, нажатия клавиш и т.п.) и прием информации о возникающих вследствие этого изменениях персонажей, предметов, «телодвижениях» NPC и тому подобных вещах. Получив необходимые сведения, клиент УО расставляет всё и вся на карте. Периодическое и частое повторение транзакций создает у играющего иллюзию живого и постоянно меняющегося мира. Понятно, что для обработки в реальном времени действий тысяч подключенных пользователей УО необходим мощный сервер и высокоскоростные линии связи.

Увы, как показывает опыт игры на официальных серверах, даже их мощности не всегда хватает, да и «каналы связи» (особенно российские!) осложняют жизнь игроку. Поэтому довольно давно появились программные продукты — Эмуляторы Сервера Ультимы Онлайн (назовем их ЭСУО). Такие «локальные» сервера избавляют от лага (многие из них работают даже на ЛВС), бесплатны и позволяют легко дополнить игру новыми качествами по желанию своих администраторов. ЭСУО весьма распространены, многие кланы и провайдеры содержат такие личные сервера, их обычно называют «шардами» (от английского «Shard» — «Осколок»).

Для пользователя «неофициальный» сервер почти ничем не отличается от обычного — просто еще одна строчка в списке доступных серверов. Ну а программе-клиенту УО уж точно без разницы, чьи транзакции обрабатывать и кого или что расставлять на карте...



Такова техническо-правовая сторона дела. Теперь поговорим о самих эмуляторах.

На данный момент в Сети живет немало ЭСУО, из них «на плаву» держатся POL, SPHERE, UOX3, LoC, Cold Fusion, HellfirE, UWE, Wolfpack. Многие проекты выложили свои исходные тексты, так что опытный программист может всласть поработать над любым из них. Для желающих каким-либо образом проявить себя в онлайновой ролевой игре сообщим адреса домашних страничек наиболее популярных эмуляторов:



Сетевые ресурсы UO

http://www.uo.com — официальный сервер UO.

http://uo.stratics.com — море разнообразной информации по UO, однако, все таблицы, графики и т.д. составлены для официальных (платных) серверов.

http://www.ultima.ru — хороший российский сервер, посвященный UO. Можно сказать не сервер, а портал!

http://www.imanewbie.com — Юмор в Ультиме.

http://www.pk-hq.com — Сайт посвященный PK.

http://network54.com/Hide/Forum/51739 — Русские на Новусе.

http://ultima.com.ru — Сайт и сервер, работающий на ЭСУО Grey World. Редкая ныне модель...

Legions of Chaos (LoC) ver. 2.1 Build b

http://www.legionsofchaos.com

Примечание: LoC'овский exe-шник заменяет исполняемый файл в UOX3, так что без последнего он не работает.

PenUltima Online (POL) ver. 091

http://vulpin.burdell.org/pol

Очень основательно проработанный эмулятор. Популярный шард Zulu Hotel использует именно его. На сайте POL вы найдете версию еще и версию под Линукс, исходные тексты, многочисленные описания, редакторы скриптов, утилиты миграции с более старого ЭСУО TUS (http://www. menasoft.com/tus) на POL.

SPHERE ver. 51a

http://www.sphereserver.com

Бесспорный лидер сегодняшнего дня среди ЭСУО. Проект на хорошем ходу: версия под Линукс, исходники, утилиты, автоматическое отслеживание серверов, программы под SPHERE от сторонних разработчиков. Если планируете запускать свой сервер, в первую очередь обратите внимание на этот ЭСУО.

Ultima Offline Experiment 3 (UOX3) ver. 0.70.03.20d

http://www.uoxdev.com

Старейший проект, один из родоначальников дела эмулирования серверов Ультимы, а посему количество утилит «под UOX» и стабильность кода превосходит все мыслимые границы. Надежный вариант для запуска сервера. Хорошая и очень полная документация.

Wolfpack ver. 11.8

http://members.home.net/farmrr

Молодой проект. Внимание: утилита администрирования Wolfpack'а не совместима с UOX3.

Другие эмуляторы можно найти тут:

HellfirE (hybrid)
http://www.paigelore.com/hybrid

Ultima World Emulator (UWE)
http://www.paigelore.com/uwe

http://www.gameland.ru

#03(84), ФЕВРАЛЬ 2001





Старые варианты ЭСУО — UOX (http://uox.stratics.com) и FUSE (http://fuse.stratics.com) — прекратили существование.

Понятно, что запущенный на обычной персоналке эмулятор имеет ограниченную «нагрузочную» способность. По некоторым прикидкам Pentium II 400 MHz с приличным ОЗУ потянет до полусотни игроков за раз максимум. Другое «тонкое» место — это пропускная способность линии связи. ЛАН на 10-100 Мбит — это прекрасное решение, 128 кбит канал — лишь приемлемое, ну а все что ниже — требует экспериментальной проверки. То есть место ЭСУО примерно там, где существуют приличные сервера Quake или эмуляторы Battle.net...

Вот примеры из жизни:

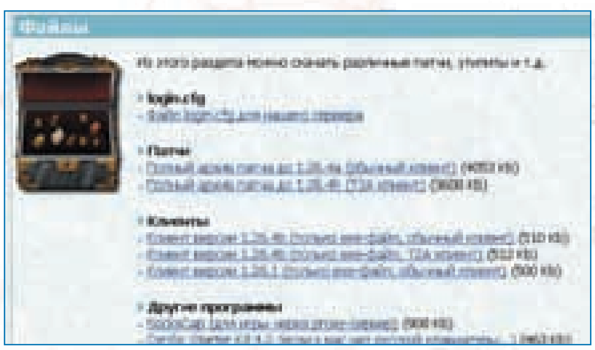
— UO Server (www.uoserver.com) использует Dual Pentium III 450/256 МБ ОЗУ/40 Гб дискового пространства/Windows NT и канал OC-48 от AT&T,
— Московский Real World работает на выделенном сервере Pentium III 800/256 МБ ОЗУ и канале 7,5 мегабит (в планах — расширение канала до 15 Мбит).

Популярные *шарды*

Вопрос — как найти эти самые «бесплатные сервера»?

Можно, например, в AltaVista, набрав Shards+UO, Ultima и т.д. Или сразу зайти на любой шард или к разработчикам ЭСУО и прогуляться по ссылкам. Наверняка, что-то нас заинтересует...

Что ж, сервер-то мы нашли! Но интересно, лучше он или хуже «официальных» серверов? Или своих конкурентов-эмуляторов?



Ultima Online: 3D

Последнее и, похоже, наконец-то кардинальное дополнение к Ultima Online — UO:Third Dawn (т.е. UO:3D) вышло в свет. Основная изюминка add-on'а — новые модели монстров и персонажей, выполненные куда более качественно, чем это случалось раньше — по 700 анимаций и 200 шаблонов для персонажей. Само собой, обновлены озвучка, музыка, система световых и магических эффектов, добавлены реалистичные тени. Игровой мир также расширяется, как это уже было после двух последних add-on'ов — Second Age и Renais-sance. Устав от бесконечных коллизий и конфликтов с домостроением OSI решила, что добавочные территории будут предназначены исключительно для битв и путешествий, а вот строить там будет нельзя.
Самое приятное для российских игроков — UO:3D можно просто скачать, а не покупать на CD-ROM'е по грабительской цене (впрочем, обладатели оригинальной UO смогут заказать диск у OSI, оплатив лишь его доставку...). Старая UO остается жить, только вот попасть на новые земли при ее помощи не удастся, увы...
Пока на официальном сервере UO:3D народу совсем не густо. Возможно, привычное и хорошо знакомое для любителей RPG важнее каких-то там изысков графики?..

Скажу сразу, не обольщайтесь, но далеко не все «шарды» достойны внимания геймеров.

...На нашем сайте мы хостим дружественный клан «Ангелы Апокалипсиса» во главе с Shoke [AoA]. Клан живет в Ультиме со времен бета-теста, активно обживает шарды и выдержал на них немало войн и гонений от Game Master'ов, недовольных небывалой активностью, живучестью и изворотливостью россиян. А потому будет правильно попросить у лидера клана квалифицированного совета по интересующей нас теме.

На взгляд Shoke, лучший бесплатный сервер Ультимы — это Zulu Hotel, поскольку многие другие сервера не имеют добавлений или переделаны «неправильно», а на некоторых вообще в живых только один город...

«На Zulu, — говорит Шоке, — есть новые монстры, оружие, броня, подземелья, что, мягко говоря «не портит игру», к тому же Game master'а постоянно улучшают свой сервер. Также на Zulu Hotel имеется подземелье для newb'ов (начинающих), где есть шанс хорошо заработать и прокачаться. «До кучи» добавьте новых NPC, а также то, что можно сразу пойти воевать, и не надо развивать бесполезные навыки, так как на Zulu Hotel силу, выносливость и интеллект можно сразу поставить по максимуму!»...



Кстати, на Zulu Hotel не работают читерские программы типа UO Extreme и т.п. (см. ниже), да и сама игра получается такой, что в них нет необходимости. Интерфейс сделан более удобным. Например, для того, что бы «кастовать спеллы» не надо прятать оружие.

Лагов на сервере немного, но всё же бывают...

Согласимся с Shoke, но справедливости ради отметим среди других популярных и, главное, густонаселенных серверов — NOVUS, Ethereal Portal (Россия) и многообещающий The Real World (Россия).

Ultima'тивные *кланы* **России**

Интересно наблюдать, как игра накладывает отпечаток на посвященные ей объединения геймеров. Легко верится, что поклонники Тетриса или Color lines не агрессивны и, скорее всего, это тихие усидчивые люди с негромкой речью. Любители Кваки или Анриала, судя по их сетевым ресурсам, отнюдь не исчерпывают агрессию в DeathMatch'ах и на аренах и крепко приложить соперника на веб-страничке — это в порядке вещей. Поклонники RTS, повинуясь законам жанра, предпочитают доказывать превосходство собственной тактики боя, основываясь на игровых аксиомах и теоремах, подсчитывая юниты и достигаемые скорости развития. Впрочем, при всей цивилизованности споров «стратеги» запросто доходят в «аргументах» и до нецензурной брани в адрес соперника...

Что же Ультима.ру?

Царит ли в российской части политкорректность?

Отличаются ли в лучшую сторону наши кланы Ультимы от других отечественных объединений?

Отличаются — это бесспорно. Но вот в лучшую или нет, — судите сами...

Тот, кто впервые столкнется с сетевым сообществом любого онлайнового ролевика и Ультимы в особенности, будет потрясен. Это абсолютно другая жизнь! Большинство объединений игроков зациклено на «материальных» вопросах, союзы построены жестко, можно сказать даже — жестоко! Их иерархическая система обычно скрупулезно разработана: пятерки, командиры пятерок, начальники отделов, лидеры. И всегда требуется беспрекословное подчинение. Шаг вправо-влево карается изгнанием и занесением в черные списки. Покинуть клан можно, но... лишь заплатив приличные отступные — 2000-3000 GP никого не удивляет. Конечно, можно не откупаться, но месть будет страшна и, скорее всего, придется начать жизнь с чистого листа — обзавестись новым персонажем...

Почему так? Возможно несколько объяснений. В RTS или action'ах в отличие от онлайновых ролевиков игроки начинают и, главное, продолжают борьбу в одинаковых условиях. То есть, одержав победу в мультиплейере RTS, почти невозможно воспользоваться какими-либо иными ее плодами, кроме роста собственного игрового опыта. Ведь ни производственные мощности, ни амуницию (кроме Diablo и подобных...) или неизрасходованные аптечки с собою не возьмешь. Как и не потраченные деньги. И завтра начиная новую игру, все как один опять окажутся в одинаковых условиях, со стандартными ресурсами, отли-



чаясь лишь опытом и приемами борьбы. В итоге у нас остается в чистом виде соревнование в ловкости рук и сообразительности...

Стоит же появиться элементам (только лишь элементам!) ролевой игры, как все меняется. Новые мотивации — «накачка» персонажа, стремление сохранить и приумножить арсенал, обрести экономическую мощь и силовое влияние кардинально сказываются на психологии игрока. Он становится жестче, целеустремленнее. Формула Товар-Деньги-Товар из виртуального мира немедленно проникает во внутриклановые взаимоотношения. Экспансия, борьба за территории становятся господствующей доктриной объединения. Жесткий мир — жестокие законы! Если говорить начистоту, то наиболее близкий эквивалент многих союзов по Ультима.ру — это тоталитарные секты!

Неудивительно, что ежедневно подвергаясь мощному психологическому прессингу многие геймеры воспринимают свой клан, его дела и цели как нечто намного более важное и ценное, чем реальная жизнь. Вот типичное признание некоего LL на форуме www.ultima.ru: «...ya igral na OSI s beta testa — mne iz US v podarok podognali disk i accaunt — proeb*l institut izza UO — lezhal v Ganushkino 2 month — lechilsya ...... ne pomoglo — seichaz ne igrayu — no reshil s druganami sdelat` svoi server — gde vse budet PRAVILNO...»

Нужны ли еще какие-то комментарии?

Где *берут* Ультиму и как *подключиться* к *шарду?*

Как это ни странно, но купить пиратскую Ультиму на рынке — занятие почти безнадежное. С другой стороны отдать пятьдесят долларов за легальный диск и, после бесплатного месяца, играть на нелегальных серверах, наверное, не совсем верно. Лучше уж подождать Ультиму 2 с ее полным 3D...

А тем временем у многих купивших Ультиму годдва назад игра нынче пылится без дела на полке. Все-таки десять долларов в месяц, да еще и полное погружение в виртуальность — такое выдержит далеко не каждый! Вот и у нас в редакции давно «освободились» две коробки из трех, причем привезенных еще из Штатов. Так что первый вариант — просто попросить или выкупить ненужный диск у друга.

Вариант два — обратиться в любой из шардов Ультимы.Ру и «заказать» копию. Ходят слухи, что Ультима «на золоте» обойдется рублей в 70-120.

Ну и, наконец, вариант номер три — дать объявление «о покупке Ультимы б/у» на соотвествующих форумах или барахолках. Скорее всего, это приведет к успеху...

Теперь, раздобыв свою копию Ультимы Онлайн, следует ее установить, запустить и полностью пропатчить на официальном сервере Origin (не требуется логин и пароль). Дело это небыстрое, но совершенно бесплатное. Патчей с момента выхода Ультимы набралось немало и если хотя бы один из них по какой-то причине «встанет криво» (такое бывает при обрыве связи), то рекомендую не возиться попусту с испорченной установкой (хотя есть fix'ы и для этого случая), а повторить процесс с самого начала — с удаления и переустановки игры. Или взять готовые файлы или уже скачанные патчи прямо с выбранного шарда, буде они там имеются. Что касается переноса прокаченного персонажа с другого шарда или сервера OSI (на основании представленных скриншотов статистики), то сегодня это почти нигде не практикуется...

Параллельно с патчированием пошлите на шард заявку на учетную запись и получите личный логин и пароль. Иногда, для правильной работы с сервером потребуется скачать еще несколько файлов: login.cfg с новыми адресами сервера Ультимы, verdata.mul (в zip формате, около 600 Кб, собственно мир) и client.exe (например, клиент 1.26.4b для Новуса). Ими следует заменить оригинальные файлы из папки Ультимы.

Теперь запустив игру файлом client.exe (именно так!) или UO Launcher'ом, вы попадаете на шард, вводите полученные логин и пароль и... вперед к крутым приключениям рука об руку с соотечественниками!

«Тонкости» *игры* в *Ультиме.Ру*

А теперь приготовьтесь к страшному!

На большинстве шардов, а в Ультиме.Ру в особенности, никто не играет без «программной поддержки»! Конечно, можно прибегнуть к советам забугорных профи (как «накачать» персонажа с нуля очень подробно описывают тут http://www.geocities.com/chimpychoochoo/characterbuilding.html). А остальным рекомендую не отставать от соотечественников и сразу осваивать нужный софт.

Вот какие «качалки», автокарты и самодвижущиеся мыши предлагают разные шарды:

CharPumper (CELESTIAL SPHERE)

http://ultima.inforus.com/lib/util/CharPumper.zip

Позволяет записывать и впоследствии воспроизводить действия в игре.

Connect — подключается к окну клиента Ultima Online.

Record — Записывает нажатия клавиатуры и действий мышки. Начало записи в клиенте инициализируется клавишей F9, остановка записи клавиша F10.

Play — Проигрывает записанный файл указанное число раз.

View -> Macros — Просмотреть содержимое записанного файла.

UO AutoPilot (UltimaOnLine в Урбанете)

ftp://ftp.urbannet.ru/incoming/uotools/uoap23a. zip

Ранее известен как UO Auto Trainer. Самая популярная программа-качалка аватара для UO. Must have!

Немало подобных утилит есть и на http://rbg.nm.ru/files.htm

AutoMap (Gray World Shard)

http://ultima.com.ru/files/AutoMap.zip

Удобная программа для просмотра карты мира (координаты, города, местоположение героя и т.д.).

UO AutoMap (UltimaOnLine в Урбанете)

http://ultima.urbannet.ru/soft/uomap12.zip (calibration number = 13095616)

Утилита позволяет просматривать масштабируемую карту Ультимы, вплоть до размеров домов. Главные из возможностей утилиты — отслеживание текущей позиции и отображение ее на карте (полезно для новичков), отмечены существенные элементы игры, алтари, travel gates (ворота перемещений), города и даже назначение домов в городах. Все элементы имеют имена, которые тоже показываются на карте. В состав утилиты входит UOAutoMap сервер. Это сервер, к которому может подсоединяться любая клиентская утилита UOAutoMap. Смысл этой операции в том, что ваше местоположение становится известно другим игрокам, подключившимся к серверу, а вы, соответственно, видите их местоположение.

UO Extreme

http://www.uoextreme.com/

В UO Extreme есть, например, такая полезная функция как Always light — при включении ее вы всегда будете видеть как днем, т.е. отныне не придется «кастовать» на себя магию Освещения или пить пузырьки с зельем...

Также удобна функция Fastwalk — позволяет очень быстро бежать (например, попал в засаду, нажал на кнопочку и пулей убежал от врагов). Но будьте осторожны — такой прием хорош в использовании только при очень маленьком лаге, а при сильном «торможении» он не поможет.

Главная особенность этой программы — наличие Open Bank Box Macro. Эта команда позволяет открыть банк в любом месте (!), хотя при этом и не удается использовать ничего кроме рун и денег. Но все равно, это крайне удобно, так как в любой момент можно открыть банк и сделать Recall по руне, которая там лежит.

Cyrillic Starter Kit 4.0 (Ethereal Portal)

ftp://ultima.pp.ru/Csk40.zip

Требуется, если нет русской клавиатуры...

СИ-ONLINE

Лучшие бесплатные сервера UO

Zulu Hotel
http://www.zuluhotel.com/uo
Ethereal Portal/VRN
http://ultima.pp.ru или
http://ultima.vrn.ru
NOVUS
http://www.novusopiate.com
(Файлы для игры на Новусе
http://www.mosconsv.ru/pers/olor/uo/nos-uoa.zip)
Oscom
ultima.oskom.ru
Real World
http://www.realworld.ru/
Celestial Sphere
http://ultima.org.ru или
http://ultima.inforus.com

ЭКСПЕРТ: Иван Петрович (petrovich_ivan@mail.ru)

МОБИЛЬНАЯ *МУЗЫКА* ИНТЕРНЕТА

По данным сайта «СОТОВИК» на 1.09.2000 в России насчитывалось более 2.525.000 абонентов сотовой связи, а к концу 2000 года их стало более 3.100.000. И у скольких же из них в трубке играет та же мелодия, что и у тебя?!

Всем хорош мобильный телефон — особенно сейчас, когда он подешевел и стал доступен для самых широких слоев населения. Привычка к мобильнику довела до того, что с ним не расстаются никогда. Вот и я, сидя в Интернете на МГТСовской линии, держу его включенным — чтобы всегда быть на связи.

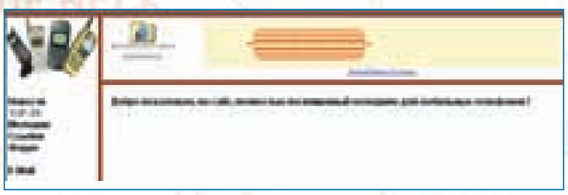
Но стоит выйти из дома, как с сотовым аппаратом начинаются проблемы...

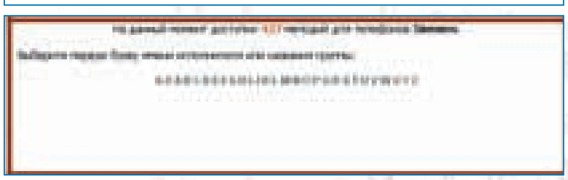
В общем-то, даже не «проблемы», а одна единственная проблема. Каждый раз как раздаются до боли знакомые звуки вызова, не только ты, но и многие из окружающих начинают судорожно хвататься за трубки: мол, кому поступил вызов, не мне ли? Это неудивительно — модели-то зачастую одинаковы, а «штатный набор мелодий» хоть и не мал (по 20-40 штук), но... уж такая прошита там музыка, что большинство выбирает одинаковые мелодии!

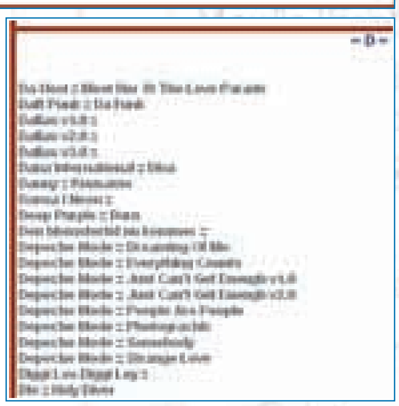
Что ж, если аппарат позволяет, то пора задуматься о смене стандартной мелодии на собственный вариант, возможно, он-то и будет уникальным и, главное, прикольным. А что может быть важнее в хорошей-то компании?

Как *обновляют* музыку *в* трубке?

К счастью, большинство современных мобильных терминалов — Siemens, Nokia, Ericsson и прочие — поддерживает функцию программирования новых мелодий для звонка (ring tone), так что с этим проблем не будет. И с поиском руководства к действию и необходимых программ тоже — ведь под рукой Интернет и ресурсов там на эту тему — тьма! Особенно много этого добра в англоязычной части Сети, но и в Рунете есть отличные сайты, посвященные музыке и программированию мобильников. Но об этом — чуть позже.







Программировать телефон можно с его собственной клавиатуры или с ПК. В последнем случае используется подсоединение через ИК порт или через интерфейс RS-232 (для телефонов без ИК порта). Программировать с клавиатуры довольно неудобно, поскольку времени на это уходит много, а исправлять ошибки ввода — сложно. Но зато этот способ стопроцентно универсален! Чтобы было понятно, приведем пример в приложении к Siemens C25, его максимальная длина мелодии — 49 нот (счастливым обладателем этой трубки и является автор).

Клавиши 1-7 трубки в режиме записи мелодии соответствуют нотам C, D, E, F, G, A, H. Клавиша со значком «#» и ключом дает возможность определить октаву; «0» соответствует паузе, в коде пауза обозначена буквой «P», а «*» используется для переключения полутонов (для удобства мы приводим таблицу соответствия). Длительность ноты определяется продолжительностью нажатия на клавишу.

Например, у нас в мелодии звук задан такой строчкой Eis2(1/4). Расшифруем ее:

E — это нота «ми» (клавиша с цифрой 3),
is — означает бемоль — кнопка «*»;
2 — означает, что это вторая октава, для смены которой нужно нажать «решетку»;
1/4 -длительность ноты (ей соответствует более продолжительное нажатие на клавишу трубки, чем для 1/16).

Таким образом, для задания одной ноты может потребоваться нажать до 4-х клавиш! Оцените трудоемкость процесса на примере популярной в 70-х годах песни Deep Purple «Burn»:

F2(1/16) Gis2(1/16) G2(1/16) F2(1/16) Ais2(1/8) P(1/16) F2(1/16) Gis2(1/16) G2(1/16) F2(1/16) Ais2(1/8) P(1/16) Gis2(1/8) F2(1/16) Gis2(1/16) G2(1/16) F2(1/16) Ais2(1/8) P(1/16) F2(1/16) Gis2(1/16) G2(1/16) F2(1/16) Dis2(1/8)

Намного удобней вводить мелодию (или «залить» в сотовик готовую...) с ПК. Если есть ИК порт — то, прежде всего, изучите, как установить связь телефона с компьютером в описании аппарата. Если все делаете правильно, то проблем обычно не возникает (расположите ИК излучатели ПК и телефона так, чтобы на пути луча не было препятствий!).

Владельцам телефонов без ИК порта тоже расстраиваться не стоит. Уточните в инструкции можно ли подключить аппарат к ПК специальным кабелем? Если да, то купите его у дилера, на радио-рынке или спаяйте самостоятельно — это не так уж и сложно.

Но даже если в инструкции нет ни слова о том, что связь с компьютером возможна (как, например, для Siemens C25), то и в этом случае телефон легко подключается к RS 232 на ПК через несложную переходную схему — одна микросхема, стабилизатор напряжения, несколько диодов и конденсаторов. Кстати, подобные схемки, а также важные недокументированные особенности конкретных трубок и подробные FAQ'и можно отыскать на сайтах с мобильной музыкой...



О них-то мы и поговорим.

Мобильная *музыка* Сети

Чтобы не утруждать свою голову иностранным языком ограничимся лучшими ресурсами Рунета, тем более, что их внутреннее содержимое во многом совпадает — как с иностранными ресурсами, так и между собой. Такое положение, кстати, характерно и для хакерских и крякерских сайтов: какая-то полезная программка, мелодия или описание новинки через короткий срок распространяются по всем ресурсам. Наводит на мысли, не правда ли?

Тем не менее, есть, конечно же, среди сайтов «музыки труб» и лидеры, их можно отыскать в профильных рейтингах типа TOP 100 (например, http://gsm.top100.org или http://mobile.top100.org), на «Сотовике» (http://www.sotovik.ru) или как обычно в Рамблере, SpyLog'е, Яndex'е...

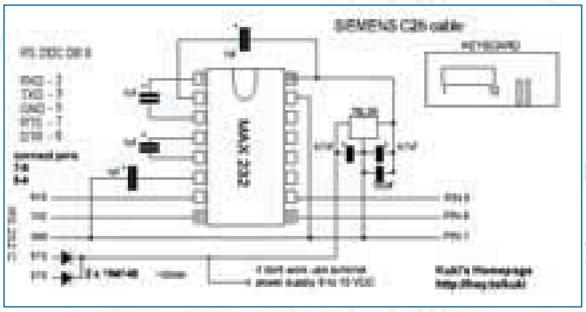
Но вернемся собственно к музыке.

Обычно «музыкальный сайт» позволяет искать мелодию по названию или исполнителю. Результат такого поиска — набор символов, которые кодируют последовательность нот, их тональность, продолжительность и количество пауз. Пример такой «нотации» мы уже приводили выше.

Для того чтобы понять, как найденная музыка будет звучать, нужно набрать на аппарате указанную последовательность и прослушать. Это конечно очень долго и неудобно! Многие сайты позволяют предварительно прослушивать выбранную мелодию, для чего используются специальные программы. Есть и утилиты, которые позволят создать собственную мелодию, перекодировав звуковой файл в последовательность символов для набора их на клавиатуре телефона. Например, MIDI-2-C25 преобразовывает музыкальные файлы стандарта MIDI в список нот в формате Siemens C25, при этом не только дает сами коды мелодии, но и показывает какие кнопки надо нажимать для ее забивки, а также при желании распечатывает мелодию на бумаге.

Увы, но соответствие клавиш трубки кон-

Иван **Петрович** *(petrovich_ivan@mail.ru)* :ЭКСПЕРТ



кретным нотам зависит от производителя телефона. Поэтому об универсальности мечтать не приходится — один и тот же код мелодии для программирования мобильников от разных производителей, к сожалению, не подойдет (хотя разные модели одного производителя вполне удовлетворяются одним кодом). Но и эта проблема поддается решению — мелодии можно перекодировать прямо в онлайновом режиме! На **http://www.midi.ru/mobil_conv.htm** есть такой «**Перекодировщик**» (**Ericsson** > **Siemens**, **Siemens** > **Nokia**).

Если хотите сами сочинить мелодию, то сделайте это в одном из музыкальных редакторов (подходящие программы найдутся тут **http://www.midi.ru/soft.htm**), а затем сохраните ее в формате midi. После чего, либо прямо «залейте» ее в аппарат, если он это поддерживает (например, **IGUANA RING**, **http://mobilmusic.ru/ files/Iguana-Ring.zip** — конвертер мелодий из **midi** файлов для **Nokia**; **TONE6110**, **http://mobilmusic.ru/files/6110.zip** — позволяет грузить мелодию в телефон через **RS 232** для **Nokia 6110**). Либо превратите файл в список нот в нужном формате и набейте его вручную. Для чего отправляйтесь в меню настройки мелодии звонка, ищите там подпункт под названием «редактировать мелодию» (**edit melody**).

Таблица соответствия клавиш Siemens C25 и нотной грамоты.

Клавиша	Нота	Буква на экране
1	До	C
2	Ре	D
3	Ми	E
4	Фа	F
5	Соль	G
6	Ля	A
7	Си	H
8	До(но октавой выше!)	C
9,0	«Пауза»	P
#	Смена октавы	1-2-3-4-1-...
*	Смена тональности (переключает на бемоль)	is

Музыка *Труб*

http://mobilmusic.ru

Очень полезный, профессионально сделанный ресурс. Он вырос из соответствующего раздела портала **Midi.Ru** (**http://www.midi.ru/index.htm**). Прежде всего, «**Музыка Труб**» поражает обилием музыки — зарубежной и отечественной. Помимо привычных композиций (например, Выхода нет — Сплин, Зима в сердце — Гости из будущего, Миллион алых роз — Алла Пугачева, Восьмиклассница — Кино...), тут есть и темы из популярных фильмов (Шерлок Холмс (финал), Желтые глаза (финал), тема из «Служебного романа» и т.д.).

В разделе файлов есть неплохая подборка музыкальных утилит для телефонов различных производителей — **Nokia**, **SIEMENS**, **ERICSSON** и **SAGEM**: конвертеры, загрузчики, перекодировщики. А вот для **Motorola** — ничегошеньки нет!

Тем не менее, в разделе ссылок (**http://mobilmusic.ru/links.htm**) можно найти адреса сайтов-конкурентов, где, скорее всего, и отыщется то, чего нет на «**Музыке Труб**».

Мелодии *для* **вашего** *мобильного* **телефона**

http://melody.al.ru

Как явствует из названия, на ресурсе царит музыка во всех ее видах. Подходящий **ring tone** выбирают по марке телефона, а затем по названию или исполнителю. На момент написания этого текста для моего **Siemens** предлагалось **427** мелодий — больше чем где бы то ни было! Особенно порадовала подборка **Depeche Mode** — наверное спаяю-таки себе устройство для связи мобилы с **ПК**, чтобы не лениться менять звоночки...

Отметим активно работающий и полезный на «Мелодиях для вашего мобильного телефона» форум — многие вопросы посетителей решаются в тот же день.

Mobile *phone*

http://kontrast.krasnodar.ru/mobile_phone

Этот сайт характерный представитель многочисленных ресурсов, которые можно объединить лозунгом «Сделай сам!» или «Сломай сам!». Как получится...

Мелодии, схемы кабелей для сопряжения мобильников и **PC**, программное обеспечение, русификация, снятие паролей, разблокировка, секретные коды, недокументированные возможности, ежедневные и весьма специфические новости, бесплатная рассылка sms прямо с сайта и т.п.

Если вы не прочь, купив составные части на радио-рынке или магазине, самостоятельно расширить возможности телефона, злобно скрытые производителем, то вам, безусловно, сюда.

Mobila.nm.ru

http://www.infocoal.ru/rclub/gsm

О чем сайт? Музыка для трубок плюс помощь в снятии **SP-Lock**, **Key-Lock**, **Security code**, активации дополнительных функций и возможностей в мобильных телефонах. Мы же говорили, что все профильные ресурсы — близнецы братья...

Многие музыкально-трубочные сайты объединены в единую сеть обмена баннерами (**http://musicbanner.net**), так что попав на один из них вы сможете пройти по всей цепочке.

СИ-*ONLINE*

Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)* :ЭКСПЕРТ

ВОПРОСЫ *И* **ОТВЕТЫ**

Задать вопрос можно на форуме «Онлайна» на www.gameland.ru или прислать на dolser@gameland.ru

В: У меня недавно появился карманный mp3-плеер, и я не знаю, где скачать mp3 файлы. Помогите, пожалуйста.

О: Типичный вопрос для неофитов Интернета. А ведь чтобы найти музыку в формате **MP3** не нужно даже прибегать к помощи поисковых систем! Набери в адресной строке браузера **mp3** и нажми **Ctrl+Enter** и ты попадешь на суперсайт **MP3.com** — основной ресурс англоязычного Интернета по этой части.

Соответственно адрес www.mp3.ru приведет тебя на очень хороший отечественный аналог **MP3.com** — **MP3.RU** «**Музыкальный портал**». Тут тонны всего, что связано с цифровой музыкой. Дополнительно можно порекомендовать зайти и на **Pesni.Ru** (**www. pesni.ru**). Это своеобразный музыкальный каталог: тексты песен, аккорды, табулатуры, программы для гитаристов, рейтинги, голосования, чат, форум, ссылки на всевозможные музыкальные сайты и много-много всего остального...

Кстати, качать довольно объемистые **MP3**-файлы лучше именно из Рунета.

В: Не знаю кому писать, кто мне может сказать что-нибудь по этому поводу, хоть и читаю «Страну Игр» с первого номера. Решил обратиться к Вам. Я тут купил недавно ASUS V7100 (GeForce2MX), а там вместо драйверов на CD-ROMе записана порнография (фильм). ПОКУПАЛ НЕ НА РЫНКЕ!!!!!!!!! Что мне делать?!

О: Ну, особой беды-то нет. Во-первых, твоей карте, скорее всего, подойдут стандартные драйвера от **Nvidia**, уже имеющиеся в современных **ОС** (например, в **Windows ME**).

Во-вторых, разные версии **Detonator'ов** и прочих драйверов есть и на дисках нашего журнала. Просто просмотри свои компакты «Страны Игр».

Ну и, в-третьих. Ты прислал свой вопрос на мой e-mail и это означает, что выход в Интернет у тебя есть. Загляни на сайт производителя и скачай самые свежие драйвера оттуда — **http://www.asus. com/Products/ Addon/ Vga/ asuse/enthusiast_hottestdrv.htm**. Страничка содержит самые свежие, еще «горячие» версии драйверов для видео карт на базе **TNT/TNT2/GeForce/GeForce GTS** от **ASUSTek**. Находящиеся там драйвера — либо бета-версии, либо «**release candidat**». Из недавних поступлений — владельцам **V3400/V3800/V6600/V6800/ V7700** обратить внимание на **http://www.asus.com/cgi-bin/dl.asp?filename=beta/vga/9x516dr2.zip** Данные драйверы содержат новый компрессор **ASV2** от **ASUS-а**, у них появилась функция **underscan/overscan** для видео-выхода.

А фильм просмотри пару раз или, если ничего нового не увидишь, подари друзьям. А то знаешь, как в жизни-то бывает — «он знал девять операционных систем и ни одной женщины...»

В: От приятеля мне достались в подарок старые видео и звуковая карты. Дискеты с драйверами у него не сохранились. Где мне найти свежий драйвер? Есть ли какие-то специальные сайты?

О: Для тех, кто ищет драйвера в Интернете можно посоветовать ссылку **www.driverguide.com**. Потратив 2-3 минуты на бесплатную регистрацию, вы получите доступ к огромному списку драйверов и производителей оборудования. Самое главное — тут есть форумы по каждому виду оборудования, где люди, общаясь, обмениваются драйверами. На сайте можно достаточно легко найти поддержку для устаревшего оборудования. Для особо ленивых: логин «**drivers**», пароль «**all**».

Еще одна ссылка для поиска драйверов по наименованию производителя — **www.drivershq.com** Достаточно обширный список, систематизированный по типу оборудования и алфавиту.

СИ-*ONLINE*



FINAL FANTASY IX

Продолжение. Начало смотри в номере 01(82) за январь 2001 года.

Максим Заяц

Раздел 9: Грот Гизамалука

Вход в грот Гизамалука мы находим на карте континента **Mist** неподалеку от болота Куины. Черные маги королевы Брахны уже успели побывать здесь — об этом свидетельствуют тела, валяющиеся у входа. Переходим на следующий экран и разговариваем с тяжелораненым бурмецианским солдатом, лежащим справа. Он отдает нам свой **Gizamaluke Bell**. В гроте Гизамалука эти колокольчики служат своего рода ключами, позволяющими отпирать закрытые двери. На очереди — та, что перед нами. Звонит колокол в центре двери, колокольчик в руках Зидана рассыпается, и мы проходим внутрь, для того чтобы встретиться... с любимыми клоунами королевы Брахны. А также с ее черными магами. В бою маги оказываются не самыми сильными противниками; клоуны предпочитают выжидать на безопасном расстоянии, а после нашей победы и вовсе убегают. В центре пещеры нас поджидает еще парочка черных магов, после сражения с которыми мы получаем второй **Gizamaluke Bell** и возможность открыть с его помощью правую дверь в дальней стене пещеры.



Поднимаемся вверх по лестнице, стараясь не пропустить момент, когда над головой Зидана появится иконка с восклицательным знаком. Здесь находится тайник, в котором лежат **Mithril Gloves**. Балкон огибает пещеру, и мы спускаемся по лестнице слева, по дороге обнаружив второй тайник с **Magus Hat**. Проходим к центру пещеры и видим, как несчастная жена мугла пытается извлечь из-под гигантского колокола своего драгоценного супруга. В наших силах помочь ей — для этого Виви всего лишь придется расстаться с **Kupo Nut** из магазина в королевстве Линдблюм. Маленький орешек творит чудеса: второй мугл вырывается на свободу, а мы получаем возможность достать из сундука, спрятанного под большим колоколом, третий **Gizamaluke Bell**. С его помощью нам нужно открыть правую дверь в дальней стене пещеры. Там мы находим двух уже знакомых нам муглов. Поговорив с тем, что стоит слева, мы соглашаемся, что орехи **Kupo Nut** — это, действительно, вещь. После этого просим мугла, стоящего справа, сохранить игру и направляемся к выходу. В этот момент нас догоняет первый мугл и вручает нам **Holy Bell**. Слева от большого колокола осталась еще одна таинственная дверь. Заглянем?

Прежде чем заходить внутрь, стоит основательно подлечить всех членов нашего отряда и еще раз оптимизировать экипировку. Да-да, нас ждет еще один босс — на этот раз сам Гизамалук, внезапно сошедший с ума и повернувшийся против своих союзников.

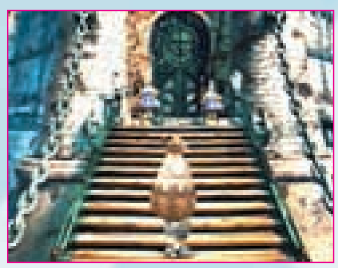
Босс: GIZAMALUKE

Уровень: 16
HP: 3175
Gil: 800
MP: 502
AP: 5
Предметы: -
Можно украсть: Magus Hat, Elixir, Ice Staff
Атака: Silent Voice, Crash, Water
Слабость: Thunder

Несмотря на достаточное количество весьма заманчивых предметов экипировки, которые «можно было бы» попытаться украсть, в бою с Гизамалуком лучше не отвлекаться вообще. Даже для персонажей 12-15 уровня (а зря мы их, что ли, тренировали?) он является весьма серьезным противником. Своей атакой **Water** он способен снести сразу до **300 HP**, а значит, нам придется постоянно лечить всех членов нашего отряда (этим займутся Виви и Куина) и атаковать, атаковать, атаковать... После того как Зидану и Фрее с ее атакой **Jump** удается одержать верх над Гизамалуком, мы переносимся к Южным Вратам Александрии, возле которых стоит верный телохранитель принцессы Гарнет с огромным мешком...

Раздел 10: Южные Врата

Похоже, это была не такая уж плохая идея — спрятать принцессу в мешке с пахучими линдблюмскими соленьями. Во всяком случае, стража Южных Ворот отказывается от детального досмотра вещей странного незнакомца и, задав всего лишь несколько вопросов, пропускает его внутрь. Самое время выпустить Даггер из мешка... но нельзя же сделать это прямо посреди заполненной людьми площади! Справа есть укромный уголок — но и там стоят двое рабочих. Вежливость Штейнера позволяет легко избавиться от женщины, но инженер никак не желает покидать свой пост. Нужно его чем-то отвлечь... Ага! Поговорив с тунеядцем, наводящим глянец на сломанные ворота слева, мы сообщаем о нем инженеру, и тот бежит на разборку. Путь свободен! Но стоит Штейнеру завернуть за угол, как появляется стражник и приказывает ему вернуться назад... за пропуском?! Что ж, спасибо. За сундуком, стоящим на возвышении, Штейнер лезть отказывается (желающим заглянуть в него придется вернуться к Южным Воротам позже), так что мы можем смело заворачивать за угол и освобождать принцессу из заточения. После этого мы оказываемся на станции, где нас уже ждет поезд. Прежде чем отправиться в путь, стоит заглянуть в сундук слева (в нем лежит Potion), прикупить полезных мелочей в магазине справа и попросить мугла сохранить игру. После этого



можно подниматься вверх по лестнице и садиться в поезд. Гарнет со своим верным телохранителем возвращается домой, а мы возвращаемся к отряду Зидана, который только что выбрался из грота Гизамалука.

Раздел 11: Бурмеция: Королевство вечного дождя

Прежде чем отправиться на спасение короля Бурмеции, стоит подойти к Северным вратам, рядом с которыми в сундуках лежат **Potion** и **Tent**, и сохранить игру. На улицах Бурмеции нас поджидает множес-

тво довольно сильных монстров — лучше сократить перемещения по городу до необходимого минимума, для того чтобы не тратить время и силы на сражение с ними. На первой же улице за опрокинутой тележкой слева мы можем найти еще одну **coin**. Проходим улицу до конца и оказываемся перед домом с двумя балконами, на которых стоят очень удивленные клоуны королевы Брахны. Впрочем, они почти сразу же убегают, уступив место двум черным магам, с которыми нам и предстоит сражаться. Бой этот практически ничем не отличается от десятка ему подобных. Одержав победу, мы заходим в дверь, которая находится слева от балконов, и забираем из сундуков **Potion** и **Soft**. Поднявшись вверх по лестнице, мы убеждаемся в том, что дальше прохода нет, и возвращаемся обратно на улицу. Теперь нам нужно подняться вверх по лестнице, которая находится справа от балконов. Мы вновь оказываемся внутри дома. Позади лестницы, ведущей на второй этаж, спрятан еще один сундук, в котором лежит **Soft**. А вот сундук на балконе слева на самом деле таковым не является. Это существо называется **Mimic**, и сражение с ним представляет хорошую возможность заработать массу опы-



та для всех членов нашего отряда. Дело в том, что в бою, помимо обычных атак, мимик призывает себе на помощь магических тварей, которые умеют воровать у нас различные предметы. Для того чтобы покончить с любой из них, достаточно всего лишь одной атаки Зидана, а значит, мы можем упражняться в истреблении монстров до тех пор, пока жив сам мимик. Покончив с ним, мы идем налево и видим перед собой большую дверь, открыть которую Зидану не удается. Еще один экран налево, и мы оказываемся на верхнем балконе уже знакомого зала. Переключаем нашего персонажа на режим ходьбы (**Walk**) и ШАГОМ идем налево, к сундуку. Достав оттуда **Gelmina's Boots**, мы возвращаемся ко входу, и кусок пола за нашей спиной обрушивается вниз. Возвращаемся к фасаду дома с двумя балконами и вновь заходим в дверь слева от них. Поднимаемся вверх по лестнице и видим, что обрушившийся участок пола перегородил провал, и мы можем без проблем перейти на другую сторону зала. Сундук справа от двери — еще один мимик. Сразившись с ним, мы заходим в дверь и, миновав следующее помещение, перепрыгиваем с одного балкона на другой. За стеллажами слева спрятан **Ether**. Поговорив с раненым солдатом, лежащим справа, мы узнаем о том, где спрятан **Protection Bell**, и находим его под дальней кроватью. Теперь нам необходимо вернуться к большой закрытой двери и позвонить в колокольчик.

Мы оказываемся на большой лестнице, и здесь Фрея встречает одного из своих старых знакомых. Больше всего этот стражник озабочен спасением своей семьи, а потому на его помощь рассчитывать не приходится. Поднимаемся наверх и заходим внутрь здания. Здесь лежит еще один раненый стражник, которого Зидан спасает от упавшей статуи. Вернувшись на улицу и поднявшись вверх по лестнице справа, мы видим, что вместе с большой статуей упала и маленькая, и по ней мы можем без труда перебраться на левый балкон. Внутри здания мы видим два сундука, в которых лежат **Phoenix Down** и **Tent**. Сундук в правой части помещения — это всего лишь еще один мимик. Сразившись с ним (если, конечно, на то есть желание), мы заходим в дальнюю дверь и оказываемся перед королевским дворцом. В домике слева Фрея находит великолепное копье **Mithril Spear**. В домике справа за спиной у могли в сундуке лежит **Lighting Staff**, который как нельзя лучше подойдет Виви. Купив Стилзкина **Soft**, **Hi-Potion** и **Ether** за 333 у.е., мы приобретаем у могли новое оружие и экипиров-



ку для всех членов нашего отряда (не стоит жадничать, другой такой шанс представится еще не скоро), используем **Tent**, оптимизируем экипировку и просим могли сохранить игру. После этого можно отправляться во дворец.

Брахна и Беатрис!!! Этого следовало ожидать, во всяком случае Фрея отнюдь не выглядит удивленной, увидев во главе армии захватчиков королеву Александрии и ее верного генерала. Через некоторое время на сцене появляется еще один персонаж — Куджа, который сообщает Брахне о том, что король Бурмеции бежал в Клейру, где он рассчитывает найти безопасное укрытие. Как бы то ни было, способностей Куджа достаточно для того чтобы обойти вихрь, защищающий это королевство от



вторжения, и провести за собой войска. В этот момент один из бурмецианских солдат пытается атаковать королеву, и нашим друзьям не остается ничего кроме как покинуть укрытие и мчаться на помощь смельчаку.

Босс: BEATRIX

Уровень: 14
HP: 3630
Gil: 0
MP: 3467
AP: 0
Предметы: -
Можно украсть: Phoenix Down, Chain Plate
Атака: Sword attack, Shock, Stock Break
Слабость: -

В общем-то, в бою нам нечего противопоставить Беатрис. Эта очаровательная девушка способна убить любого из наших персонажей одной лишь атакой **Shock**, она обладает завидным запасом здоровья и чрезвычайно невосприимчива к магии. Нам не остается ничего кроме как использовать самые сильные атаки всех наших персонажей и ждать, пока кто-нибудь из них войдет в транс. Виви по причине своей полной бесполезности в качестве воина назначается главным лекарем. Наконец, устав играть с нами, Беатрис использует атаку **Stock Break**, уменьшающую количество HP всех наших персонажей до 1, и величественно отбывает вместе со своей королевой. Последним улетает Куджа, обронив загадочную фразу о том, что в будущем Зидан может стать для него проблемой, и оставив наших героев лежать на залитых дождем каменных плитах пола. Мы переходим на второй диск игры.



Диск 2

Раздел 1: Верхняя станция

Мы возвращаемся к принцессе Гарнет и ее верному телохранителю, которые едут в поезде по направлению к Александрии. На станции пересадки им поневоле приходится покинуть вагон и отправиться в зал ожидания — по лестнице направо. Здесь можно потратить немного честно заработанных отрядом Зидана денег на покупку снаряжения и попросить мугла сохранить игру. Служащий за стойкой слева сообщает о том, что наш поезд отправляется обратно в Линдблюм, а поезд на Александрию должен скоро появиться на станции, — и в этот момент мы слышим очень знакомые голоса... Так и есть — неразлучные братья-разбойники Маркус и Чинна пропустили свой рейс и возвращаются в зал ожидания. Даггер пытается поговорить с ними, но не тут-то было! Подозрительный Штейнер просто уверен в том, что принцессу вновь собираются похитить, и поэтому он старается всячески помешать разговору. Даггер приходится даже хорошенько отчитать его перед всеми, после чего она может продолжить разговор с членами воровской



шайки. Вскоре прибывает поезд. Покинув зал ожидания, мы бежим наверх и садимся в кабину. Здесь из разговора с Маркусом выясняется, что он отправляется в Трено для того чтобы отыскать снадобье, способное излечить беднягу Блэнка. Нечего и говорить, что принцесса сразу же предлагает свою помощь в поисках. Смелая девочка... И как раз в этот момент — сюрприз! — поезд останавливает не кто иной, как **Black Waltz №3** собственной персоной. Слегка потрепанный, но все еще сильный духом, он по-прежнему горит желанием то ли вернуть принцессу во дворец, то ли уничтожить ее вместе со всеми.

Босс: BLACK WALTZ №3

Уровень: 9
HP: 1272
Gil: 864
MP: 344
AP: 5
Предметы: -
Можно украсть: Steepled Hat, Lightning Staff, Flame Staff
Атака: Hit, Fire, Thunder, Blizzard
Слабость: -

По-хорошему этот бой можно было бы назвать легкой разминкой. Маркус ворует у черного мага полезные предметы, Штейнер рубит обидчика своим мечом, а принцесса Даггер защищается и лечит всю компанию. Вместе они без труда справляются с порядком ослабевшим **Black Waltz №3** и возвращаются в поезд для того чтобы продолжить свой путь. Впрочем, до самого Трено поезд нас не довезет — придется немного пройтись пешком. На развилке мы идем направо и, миновав небольшой мост, спускаемся вниз по лестнице, для того чтобы достать из сундука **1610 Gil**. Еще один экран направо — и вот мы уже предъявляем стражникам у ворот свой пропуск и оказываемся на карте континента **Mist**. Не исключено, что по дороге в Трено нам придется немного подраться. Так вот, внимание: далеко не все обитающие здесь монстры враждебны по отношению к людям. Их появление сопровождается совсем иной музыкой, нежели обычное сражение, и, прежде чем рубить сплеча, стоит посмотреть, не попросит ли у нас очередное чудище какой-нибудь из предметов в обмен на **AP**. Закончив общение с обитателями Бентинийской возвышенности, мы подходим к воротам города Трено.

Раздел 2: Трено — город знати



В самом начале пути наш отряд разделяется, и все благодаря несносному характеру Штейнера. Принцесса в одиночку отправляется изучать городские достопримечательности и искать загадочный **Supersoft**, Маркус отправляется на встречу с боссом — словом, все бросили беднягу-телохранителя, предоставив его самому себе. И сразу же на выбор нам предлагают два **ATE** — стоит выбрать первый ролик и вместе с Даггер познакомиться со старой доброй традицией Трено (небольшое примечание: если в момент появления иконки с восклицательным знаком нажать на кнопку ▢, просмотр ролика обойдется принцессе на **500 Gil** дешевле). После этого мы подходим к фонтану в левой части экрана и начинаем бросать в него монетки по **10 Gil**. Примерно на тринадцатой монете у нас появляется возможность достать из воды один из медальонов **Stellazzio** — **Gemini**. Идем налево (**ATE**) и вслед за принцессой спускаемся вниз по лестнице в башне с красной крышей. Еще один **ATE**, после которого мы

идем наверх и заходим в первый дом слева. И тут нам навстречу идет тот самый карманник, который «не видел прекрасную девочку с длинными волосами и не брал у нее никаких денег». В итоге этот трус отдает Штейнеру **Power Belt** и убегает, а мы проходим дальше, для того чтобы заглянуть в ма-



газин синтеза. Усовершенствовав имеющееся в запасе оружие, мы покидаем магазин и идем наверх — к дому Стеллы. Слева от него мы находим **Ether**, после чего можно зайти внутрь и отдать владелице **Zodiac Room** имеющиеся у нас **медальоны-Stellazzio** — за соответствующее вознаграждение, разумеется. Покинув дом Стеллы, мы проходим до конца вниз, затем направо — мимо Игорного дома — и поднимаемся вверх по лестнице в башне. Поднимаемся до конца вверх (по дороге можно заглянуть в большую дверь справа — это оружейный магазин), и вот мы уже стоим перед зданием, где проходит аукцион. Прежде чем зайти внутрь, стоит подобрать лежащие слева от входа **2225 Gil**. Внутри мы наконец-то находим Даггер, которая увлеченно следит за ходом торгов, попутно пытаясь вспомнить, где она могла видеть выходившего на балкон Куджа. Вновь оказавшись на улице, мы можем вернуться на аукцион и купить что-нибудь полезное. Покончив с этим, мы спускаемся на один экран вниз, идем направо, к пьянице, напугавшему принцессу. Из прохода вылетает мугл, за которым гонится щенок. Сохранив игру, вновь идем направо и проходим мимо пьяницы вниз. На следующем экране мы спускаемся по приставной лестнице справа и закупаемся снадобьями в небольшом магазинчике. После этого нужно заглянуть в сундук в правом нижнем углу экрана — там лежит **1 (!) Gil** — и забрать спрятанный за магазином медальон **Taurus**. Еще один сундук стоит справа от лестницы. Достав из него карту **Yeti**, мы взбираемся наверх и заходим в трактир слева. Там нас уже ждет Маркус. Сказав ему о том, что мы готовы совершить преступление века, Даггер отправляется на встречу с Баку, полностью проигнорировав возмущенные вопли Штейнера. После этого нас ждут сразу два ролика: Куджа, беседующий с аукционером, и само ограбление, которое неожиданно заканчивается встречей старых друзей — принцессы и профессора Тота. Договорившись с ним о встрече, наши герои спешно покидают особняк. Вернувшись на площадь с фонтаном, мы вновь бежим налево — на этот раз уже до конца. Миновав небольшую лесенку, мы забираем из сундука слева **Mythril Dagger** и заходим в дверь справа (теперь она открыта). Поднявшись по винтовой лестнице на верх башни, наши герои получают от профессора **Тота Supersoft**. Теперь дело за малым — нам нужно как можно скорее добраться до Александрии. Тот любезно предлагает нам свою помощь. Все дело в том, что между Трено и Александрией имеется секретный подземный туннель, вход в который находится как раз справа от сломанного глобуса. Закончив разговор с профессором, мы прыгаем в люк и сразу же просим мугла сохранить игру.

Для начала мы бежим налево, забираем из двух сундуков **Chain Plate** и **Phoenix Down** и поворачиваем рычаг. Не стоит торопиться покидать это подземелье — каждый бой с местными обитателями приносит нашим героям огромное количество опыта, что позволяет буквально за считанные минуты поднять уровень всех персонажей примерно до пятнадцатого (выгоднее всего сражаться с червяками **Crawler** — парочка этих тварей без проблем убивается четырьмя ударами и приносит нам 320 очков опыта). Закончив прокачку персонажей, мы вновь просим мугла сохранить игру, а затем бежим направо. Сверху находится цепь с рукояткой, потянув за которую, мы вызываем страшненького жука с тележкой. Для того чтобы остановить его, нам нужно повернуть рычаг внизу слева. После этого профессор желает нам счастливого пути, все забираются в тележку и мчатся в Александрию. Правда, в пути нас ждет небольшая остановка — и все потому, что некой хищной твари внезапно вздумалось пообедать нами.



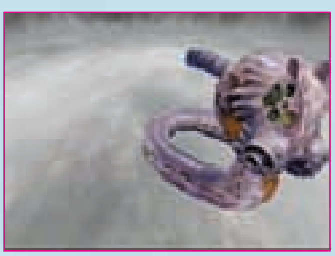
Босс: RALVURAHVA

Уровень: 13
HP: 2296
Gil: 0
MP: 3649
AP: 0
Предметы: -
Можно украсть: Bone Wrist, Mythril Fork
Атака: Devil's Kiss, Blizzara, String
Слабость: -

Неизвестно откуда у этой змеюги имеются столь полезные в хозяйстве мелочи, однако не стоит упускать шанс стянуть их у нее. После того как Маркус успешно заканчивает свою работу, они со Штейнером принимаются обрабатывать хищную тварь своими мечами, и, не дождавшись конца боя, она спешно ретируется. После этого мы получаем возможность продолжить путь и оказаться в плену у Зорна и Торна, которым поручено доставить принцессу к Брахне, хочет она того или нет...

Раздел 3: На пути в Клейру

Тем временем мы возвращаемся к нашим остальным героям. Вновь оказавшись на карте континента **Mist**, мы идем по направлению к гигантской песчаной воронке, за которой скрывается Клейра, и сохраняем игру рядом с ней. После очередного роли-



ка мы бежим наверх и переходим на следующий экран. Здесь необходимо повернуть рычаг, поднявшись по лестнице, расположенной справа от закрытой двери. Дверь открывается, и мы идем дальше. Начиная с этого места, у наших героев появляется некоторый шанс заблудиться, поэтому стоит в точности повторять следующий порядок действий... Идем наверх, по пути достав из сундука **Phoenix Down**. Переходим на следующий экран. В нижней части экрана спрятан сундук, в котором лежат **Magician Shoes**. Переходим в верхнюю часть экрана и видим своего рода водопад из песка, рядом с которым спрятан сундук с **Ice Staff** (его скрывают листья дерева). Отыскав его, мы бежим направо и переходим на следующий экран. Бежим наверх до следующего экрана и копаемся в сундуке в поисках **Ether**. Немного ниже в стене имеется небольшое отверстие. Засунув туда руку, Зидан ухитряется запустить какой-то механизм, благодаря которому оживает новый «водопад» песка слева от нас. Мы возвращаемся на предыдущий экран и убеждаемся в том, что путь назад отрезан — внизу дорогу нам преграждает стена песка. По счастью, стена рядом с этим мес-





том увита ветвями какого-то растения — взобравшись по ним наверх, мы заходим в комнату, заполненную песком. Идем налево и переходим на следующий экран.

Здесь прежде всего мы уходим налево и достаем из сундука **Needle Fork**. После этого можно подниматься наверх. Здесь в сундуке лежит **Tent**. Теперь перед нами находится развилка — два пути ведут в левый и левый верхний угол экрана. Сперва мы бежим налево и просим мугла сохранить игру. После этого мы возвращаемся обратно к развилке, поднимаемся наверх и переходим на следующий экран. Здесь дорога снова раздваивается. Сначала мы бежим наверх и достаем из сундука **Flame Staff**, затем возвращаемся к развилке и идем по другому пути. Пройдя по мосту, мы переходим на следующий экран. За деревом в центре здесь спрятан сундук, в котором лежат **Desert Boots**. Слева вверху от этого места можно увидеть скрытый проход, в котором Зидан находит **Mythril Vest**. Наконец, в сундуке в правой части экрана лежит **Remedy**. Собрав все полезные предметы, мы бежим наверх и переходим на следующий экран. Достав из сундука **Mythril Gloves**, мы бежим дальше до тех пор, пока не видим перед собой рычаг, который нам необходимо повернуть. Справившись с этим ответственным заданием, мы воз-

вращаемся к дереву, за которым был спрятан сундук с **Desert Boots**, и на этот раз бежим в левый верхний угол экрана. На следующем экране мы достаем из сундука **Potion**. Путь снова раздваивается! На развилке мы сворачиваем направо и в конце пути достаем из сун-



дука **Elixir**. Возвращаемся к развилке, бежим налево и переходим на следующий экран.

В верхней части экрана находятся два сундука, путь к которым преграждают три песчаных «водоворота». Упав в один из них, мы должны часто-часто нажимать на клавишу , если хотим избежать сражения с довольно сильными тварями, обитающими в этом месте. Стоит обратить внимание на следующую деталь: после того как Зидан падает в водоворот, он начинает вращаться по мере того как песок затягивает его. На клавишу нужно нажимать именно в тот момент, когда Зидан повернется лицом к той точке, куда нам нужно попасть. Все остальное не имеет значения: сколько бы раз мы ни нажимали на кнопку после этого, мы выпрыгнем из водоворота точно в заданном направлении. Ну и, конечно, ловушки можно обойти без особого труда. Достав из двух сундуков **900 Gil** и **Hi-Potion**, мы идем налево и переходим на следующий экран. Заворачиваем за угол и видим перед собой лестницу. Прежде чем лезть по ней наверх, стоит отыскать **Gysahl Green** в левом углу экрана. Взобравшись вверх по лестнице, мы попадаем в Клейру.

Раздел 4: Клейра

У входа нас приветствуют двое оракулов. Один из них сопровождает Фрею на встречу с королем Бурмеции, второй предлагает нам ознакомиться с местными достопримечательностями. Соглашаемся и вместе с нашим экскурсоводом посещаем местный водоем, рынок, ветряную мельницу, обсерваторию (или, скорее, беседку, позволяющую всем желающим любоваться песчаным штормом) и, наконец, резиденцию верховного жреца — собор. После этого мы возвращаемся обратно ко входу и, наконец, обретаем некую свободу действий. Поднимаемся вверх по лестнице слева (в это время нам показывают два **ATE**, из которых мы узнаем о том, как проводят время Виви и Куина), затем на развилке идем направо и переходим на следующий экран. Справа спрятан кусочек **Ore**. Забрав его, поднимаемся вверх по лестнице, и здесь нас ожидает встреча с уже знакомым нам бурме-



цианским солдатом Деном и его семьей. У этого парня имеется с собой неплохая коллекция боевого снаряжения. Закупившись всем необходимым, мы заходим в дом, перед которым стоит Ден. Это местная гостиница. На первом этаже в дальнем левом углу спрятан **Echo Screen**, в правом нижнем — **1250 Gil**. Потратив всего 100 Gil, мы можем немного отдохнуть. После этого нужно подняться на второй этаж, достать из ящика, стоящего рядом с правой кроватью, **Ether** и попросить мугла сохранить игру.

Мы покидаем гостиницу и поднимаемся вверх по лестнице справа (по пути стоит поднять лежащий под сломанной лестницей **Remedy**). Просмотрев еще два **ATE**, мы идем налево и переходим на следующий экран. Радом с тем местом, откуда мы появились, спрятан **Phoenix Pinion**. Подобрав его, мы знакомимся со **Star Maiden Nina** и покупаем у нее различные снадобья. После этого по лестнице слева мы спускаемся к водоему и ищем спрятанные рядом с табличкой **Thunder Gloves**. Возвращаемся к **Star Maiden Nina** и поднимаемся по лестнице наверх. В траве справа от собора валяется **Echo Screen**, радом с покосившимся указателем — **Gysahl Green**. Собрав все полезные предметы, мы заходим в собор и разговариваем с оракулами, которые передают нам сообщение от Фреи. Похоже, нам придется подождать ее в гостинице. В левом нижнем углу этого помещения можно найти **Yellow Scarf**. Забрав его, мы возвращаемся в гостиницу и перед входом видим запыхавшегося бурмецианского солдата, который сообщает оракулам о том, что некий **Antlion** пытается растерзать ребенка. Местные служители культа на помощь явно не торопятся — доложим начальству, оно подумает, а там, глядишь, проблема сама собой разрешится. Некогда думать! Бежим спасать дитя :). Правда, перед этим стоит еще на секунду забежать в гостиницу и сохранить игру. Вслед за солдатом мы возвращаемся ко входу в поселение и бежим направо, чтобы увидеть здоровенную хищную тварь, терзающую старого знакомого Виви — хвостатого оборванца с улиц Александрии, а по совместительству еще и наследного принца Бурмеции, Пака. Во всяком случае, именно так называет его Фрея, которая присоединяется к Зидану вместе со всеми остальными членами отряда. Antlion внезапно понимает, что сейчас его будут бить, отпускает ребенка и готовится защищаться.

Босс: ANTLION

Уровень: 16
HP: 3938
Gil: 1616
MP: 3950
AP: 5
Предметы: Ether, Annoyntment
Можно украсть: Mythril Vest, Annoyntment, Gold Helmet
Атака: Trouble Mucus, Fira, Sandstorm
Слабость: Wind

Этот бой лучше не затягивать надолго — во всяком случае атака **Sandstorm** представляется событием крайне неприятным и болезненным. Лечиться придется много и часто, особенно если есть желание стянуть у противника все полезные предметы. Пока Зидан промышляет воровством, все остальные члены отряда прилагают максимум усилий для того, чтобы как можно скорее покончить с врагом: Виви кастует все известные ему заклинания второго уровня (**Thundara**, **Blizzara** или **Fira**), Фрея использует **Rei's Wind** для того чтобы все могли понемногу восстанавливать свое здоровье и затем бьет врага с помощью атаки **Lancer**. После нашей победы Пак снова сматывается, а мы присутствуем при общении Фреи и короля Бурмеции. Верховный жрец предлагает Фрее принять участи в церемонии усиления песчаного шторма, и она с радостью соглашается. Довольно необычный танец, не правда ли? Но заканчивается все это весьма и весьма печально — внезапно рвутся струны на магической арфе, и шторм, многие века защищавший Клейру от вторжения извне, утихает. Город беззащитен перед врагом.

На короткое время мы переносимся в Александрию и видим Штейнера и Маркуса, сидящих в подвешенной под потолком клетке, а также принцессу, готовящуюся к нелегкому разговору со своей матерью. Да, с тех пор как в замке появился Куджа, все очень сильно изменилось... Зорн и Торн появляются в покоях принцессы и ТРЕБУЮТ, чтобы она проследовала за ними на аудиенцию к королеве. Похоже, мнением Даггер никто особо не интересуется. Оказавшись, наконец, перед своей матерью, принцесса спрашивает ее, зачем она напала на мирное королевство. Ответ Брахны обезоруживает своей простотой: «Чтобы они не напали на нас». После этого у Даггер появляется возможность а) поверить и б) не поверить ей. Впрочем, в этом нет никакой разницы — на сцене появляется Куджа, который без особых усилий погружает принцессу в глубокий транс. Брахна не возражает — более того, она приказывает Зорну и Торну извлечь из Принцессы ее эйдолоны. Без них Даггер не сможет больше быть суммонером. Надо ли говорить, что королевские клоуны с радостью берутся за выполнение поставленной перед ними задачи?



Мы вновь возвращаемся в Клейру. Посовещавшись, Зидан с Фреей решают отправиться вниз, чтобы понять, что же произошло. Однако перед этим нужно вернуться в отель. На втором этаже стоит наш старый знакомый Стилзкин, который на этот раз предлагает на продажу **Hi Potion**, **Ether** и **Phoenix Pinion** за **444 Gil**. Заключив сделку, мы сохраняем игру и отправляемся ко входу в поселение и встречаемся там с остальными членами нашего отряда. После этого нам предстоит проделать весь путь внутри гигантского ствола Клейры обратно по направлению к выходу. По дороге нам будут попадаться... александрийские солдаты?! Что ж, теперь нет никаких сомнений в том, что вторжение началось. Правда, как-то странно — всего несколько солдат, пробирающихся по лабиринту ходов внутри ствола. Это не похоже на обычную тактику королевы Брахны. Как только мы подходим к мосту, нас догоняет Пак и кричит, что на город совершено нападение. Так значит, этими солдатами просто пожертвовали для того чтобы заманить нас в ствол?! Появившаяся на другой стороне моста Беатрис подтверждает это предположение, но Зидан ее уже не видит — весь наш отряд мчится по направлению к городу.

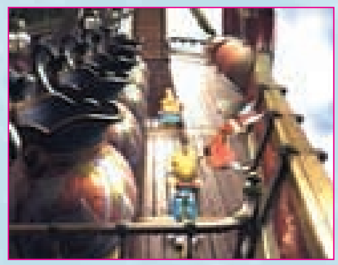


Одной из первых жертв черных магов становится бедолага Ден. Мы ничем не можем ему помочь. Около входа в поселение нам самим придется сражаться с черными магами — на этот раз несколько более сильными, чем раньше. Одержав победу, мы бежим направо, к тому месту, где еще совсем недавно сражались с **Antlion**. Здесь спрятались Стилзкин и мугл из гостиницы. Попросив последнего сохранить игру, мы возвращаемся ко входу в поселение и сражаемся с солдатами, напавшими на оракулов, а затем вновь с черными магами. После того как наступает минутная передышка, мы взбегаем вверх по лестнице и видим чудом уцелевших оракулов, которых неплохо было бы спасти. Нам всего лишь нужно указать им направление для побега, ну и желательно проводить миролюбивых философов, чтобы никто не обидел по дороге. Для начала предлагаем им пойти направо, затем поднимаемся по лестнице наверх и видим семью Дена, которой также не помешает наша помощь. Приказываем им идти налево и бежим следом. Как раз вовремя — на нас нападает черный маг и с ним еще два солдата. Покончив с ними, мы бежим налево и вновь встречаемся с нашими подопечными. Предлагаем им пойти направо и перейти через мост. Нам придется отбить нападение трех александрийских солдат. Последовав за семьей Дена и оракулами, мы сообщаем детям о том, что до безопасного места мы еще не добрались. Двое клейринцев сидят в беседке. Неужели никто из них даже не попытается сражаться? Приказав всем подниматься наверх, к собору, мы бежим следом — и попадаем в окружение. Отбить нападение сразу трех черных магов так, чтобы они не успели при этом никому навредить, нам явно не удастся. За нас это делает некий таинственный незнакомец, который оказывается... сэром Фратли — тем самым, ради которого Фрея оставила свой дом и которого она искала так долго и так безуспешно. Однако что-то не так. Уже внутри собора выясняется, что Фратли не только не помнит Фрею, он даже не узнает своего короля! Вовремя прибежавший Пак сообщает, что она нашел Фратли во время своих путешествий, и поначалу тот не помнил вообще ничего — даже собственного имени. Через некоторое время сэр Фратли уходит, оставив безутешную Фрею рыдать на полу собора, а вместо него на сцене появляется Беатрис, которая нахально выковыривает мечом волшебный камень из арфы и преспокойно уходит. Мы бросаемся вслед за ней. В следующем зале нас ждут все те, кого мы спасли во время нападения. Поговорив с каждым из спасенных (со всеми, кроме детей), мы получаем от него в подарок какое-нибудь снадобье (**Remedy**, **Phoenix Down**, **Elixir**, **Ether** и **Phoenix Pinion**). После этого мы готовим своих персонажей к бою, просим мугла сохранить игру и покидаем собор.

Босс: BEATRIX

Уровень: 17
HP: 4736
Gil: 0
MP: 3694
AP: 0
Предметы: -
Можно украсть: Phoenix Down, Thunder Gloves, Ice Brand
Атака: Thunder Slash, Shock, Stock Break
Слабость: -

Ну, разумеется, Беатрис не собиралась никуда от нас убегать — как-никак, это ниже ее достоинства. Нижний предел, до которого она способна опуститься, — это использовать лечение во время боя (и делает это она весьма и весьма эффективно). Как и в прошлый раз, справиться с ней будет нелегко. Беатрис по-прежнему убивает наших персонажей атакой **Shock**, но теперь вдобавок использует еще и **Thunder Slash**. Фрея должна скастовать на всех членов отряда регенерацию **Rei's Wind** и использовать атаку **Lancer**. Виви остается кастовать заклинания второго уровня, а все остальные атакуют Беатрис до тех пор, пока ей не надоест этот бой и она не использует **Stock Break**, снижающий здоровье всех наших персонажей до **1 HP**. После этого она величественно исчезает, использовав одного из черных магов в качестве телепортера. Похоже,



это наш шанс! Мы можем последовать за ней, также использовав черных магов. Так поступают все, кроме... Куины, которая решает остаться в Клейре. Мы вновь встретимся с ней позже в игре, ну а пока наши герои благополучно прибывают на борт «Красной розы», личного корабля королевы. Брахне не терпится использовать эйдолон, отнятый у принцессы, и она призывает Одина для того чтобы уничтожить Клейру. В мгновение ока чудесный городок стирается с лица земли. После того как ролик заканчивается, нашим героям приходится спрятаться за лестницей, где они невольно подслушивают разговор, который Беатрис ведет сама с собой. Верный генерал своей королевы, она не понимает, зачем той понадобилось использовать столь могущественную и разрушительную силу, как черные маги и эйдолон, если для захвата Клейры вполне хватило бы одних только ее солдат. Вспомнив напоследок слова Штейнера, она отправляется к королеве. Теперь наши герои покидают свое укрытие. Взбегаем вверх по лестнице и крадемся следом за Беатрис. Вскоре мы становимся свидетелями весьма любопытного разговора. Вместо того чтобы поблагодарить своего генерала за отлично проделанную работу, Брахна приказывает ей найти оставшиеся камни и казнить принцессу по прибытии во дворец. Все это буквально шокирует Беатрис, но еще

больше беспокоится Зидан, который хочет спасти Даггер во что бы то ни стало. Но для этого ему нужно попасть во дворец раньше королевы — не самая простая задача, если учесть, что они находятся на одном и том же воздушном корабле. Впрочем, у Виви, похоже, есть какая-то идея. Бежим следом за ним и спускаемся вниз по лестнице. Как раз в этот момент наверху появляется мугл, который бежит в то место, откуда мы подслушивали разговор Брахны и Беатрис. Возвращаемся назад и просим его сохранить игру, после чего вновь спускаемся вниз по лестнице и бежим вниз. Виви говорит, что мы можем воспользоваться телепортерами для того чтобы попасть в Александрию. Что ж, похоже, нам придется последовать его совету. Вперед и только вперед!

Раздел 5: Побег из Александрии

Тем временем не только Маркусу, но даже сверхлояльному Штейнеру както надоедает сидеть в клетке, и они вместе сочиняют план побега. Он довольно прост: а) раскачать клетку; б) обрушить ее вниз; в) там посмотрим. По команде мы начинаем раскачивать клетку. Поначалу стоит делать это следующим образом: нажимаем одну из стрелок, дожидаемся, пока клетка на долю секунды зависнет в мертвой точке, и нажимаем противоположную стрелку. По мере того как мы будем раскачиваться все сильнее и сильнее, нужно нажимать на одну и ту же стрелку два, три и даже четыре раза подряд, пока клетка движется в одном направлении. Наконец, наша тюремная камера с жутким грохотом стукается об стену и падает вниз. Бежим налево, стараясь увернуться от бросающихся наперерез александрийских солдат (в противном случае с ними придется драться). Вскарабкавшись вверх по очень высокой лестнице, мы бежим налево, и здесь Маркус бросает Штейнера и отправляется спасать Блэнка. Тут же позади донельзя возмущенного рыцаря появляется Зидан с друзьями, который сообщает ему о готовящейся казни принцессы. Штейнер не верит, но ему приходится сделать это после того как единственный авто-



ритет в нашем маленьком отряде, мастер Виви, повторяет слова Зидана. До прибытия корабля королевы осталось всего 30 минут. За это время нам нужно успеть спасти принцессу.

В следующем коридоре мы встречаем Маркуса, который закрывает решетку прямо перед носом александрийских солдат, после чего он окончательно покидает нас, направляясь в Злой лес. У каждого своя дорога. Мы бежим вниз и затем наверх, ко входу в замок. Если не задерживаться нигде надолго, солдаты не успеют догнать нас, и нам не придется с ними драться.

Кто живет в библиотеке

Сразу же оговорюсь: этот квест не является обязательным. Более того, помимо нескольких более-менее ценных предметов экипировки и огромного количества опыта, он не принесет нам никаких дивидендов, кроме первой возможности сразиться с по-настоящему сильным противником. В холле замка, не поднимаясь по лестнице, мы бежим налево, в библиотеку. Бежим вниз вдоль рядов книжных полок и, немного не доходя до александрийского солдата, видим лежащую на одной из них книгу. Прислушавшись к тому, что она говорит, мы соглашаемся сразиться с ней.

Босс: TANTARIAN

Уровень: 41
HP: 21,997
Gil: 4,472
MP: 1,456
AP: 30
EXP: 12,584
Предметы: Running Shoes, Ramuh Card
Можно украсть: Demon's Mail, Silver Fork, Elixir, Ether
Атака: Paper Storm, Doom, Edge, Poison
Слабость: -

Поначалу этот босс выглядит как огромная закрытая книга. Она способна наносить всем нашим персонажам огромный урон своей атакой **Paper Storm**, убивать любого из них с помощью **Doom** или просто очень сильно атаковать (**Edge**). Все наши атаки, наоборот, весьма малоэффективны (Зидан, вооруженный **Ogre**, наносит ей урон всего около **40 HP**). Однако после каждой нашей атаки книга открывается на странице, соответствующей числу потраченных ею **HP**. В случае, если Зидан атаковал ее и нанес урон **40 HP**, книга откроется на сороковой странице. После этого на экране появляется сообщение: «На этой странице ничего нет». Следующая атака — и на этот раз при выборе страницы полученный урон суммируется с предыдущим. К примеру, следующим книгу атаковал Штейнер, который нанес ей урон **50 HP**. В результате книга откроется на странице 90. Всего в книге 200 страниц, достигнув последней, мы начинаем все сначала (то есть, суммировав все предыдущие атаки (к примеру, 170) и добавив к ним следующую (например, 50), мы оказываемся на двадцатой странице). Однако в промежутке между 150-й и 200-й страницами чаще всего скрывается некая хищная тварь, которую очень легко и приятно обижать. Главное в начале боя — не атаковать слишком часто. После того как нам удается обнаружить реальную форму монстра, любая физическая атака приводит к тому, что книга захлопывается, и отсчет начинается сначала — следовательно, атаковать следует только дождавшись результата предыдущей атаки. После появления реальной формы все физические атаки следует немедленно прекратить. В ход идет магия. Заклинание Fira, которое должен кастовать Виви, сносит у монстра почти **2000 HP**, ну а Штейнер должен использовать **Fira Sword**, который наносит урон порядка **1000 HP**. В отличие от самой книги, живущий в ней демон способен лишь кастовать на наших персонажей **Poison** (к этому времени у большинства из них уже должна быть защита от этого заклинания). К сожалению, через некоторое время монстр говорит всем «До скорого», книга захлопывается, и все начинается сначала — до нашей победы или до нашего поражения. Не стоит зацикливаться на прохождении этого квеста, однако награда стоит того, чтобы сделать хотя бы пару попыток.

В холле замка мы взбегаем вверх по лестнице, затем бежим вниз, на следующем экране поднимаемся по лестнице слева — и вот мы уже в том месте, где Зидан впервые столкнулся с принцессой Гарнет. На этот раз здесь нет стражников. Открыв дверь в верхней части экрана, мы попадаем в покои королевы Брахны. Принцессы здесь нет. Осмотрев зеркало в левом верхнем углу комнаты, мы находим рычаг и поворачиваем его. В стене открывается секретный проход, миновав который, мы попадаем в башню. Прямо перед нами находится вращающийся участок пола. Здесь все очень просто: дождавшись, пока платформа повернется к нам, мы нажимаем и перепрыгиваем на нее, после этого нам необходимо нажать еще раз для того чтобы оказаться рядом с двумя сундуками. Достав из них **Tent** и **Ice Brand**, мы вновь встаем на вращающуюся платформу, для того чтобы добраться до правой части экрана и бежим вниз по бесконечно длинной спиральной лестнице. Оказавшись внизу на круглой площадке (один из участков пола отсутствует), мы бежим наверх, в часовню. Там нас встречают Зорн и Торн, позади которых без сознания лежит Даггер.

Босс: ZORN и THORN

ZORN

Уровень: 16
HP: 4896
MP: 9999
Можно украсть: Partisan, Stardust Rod
Слабость: Ice

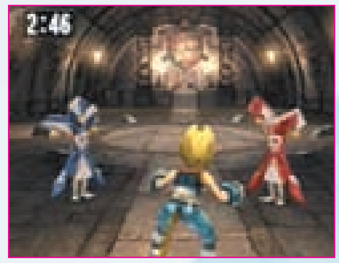
THORN

Уровень: 16
HP: 2984
MP: 9999
Можно украсть: Mythril Armor, Mythril Armlet
Слабость: Ice
Gil: 0
AP: 0
Предметы: -
Атака: Meteorite, Flare, Charge up

Мечты сбываются — первый раз за всю игру нам удается встретиться с двумя клоунами лицом к лицу. Кстати, не так ж они и сильны. Время от времени Торн (красный шут) передает Зорну (голубому шуту) свою способность **Meteorite**, а Зорн, в свою очередь, может передавать Торну **Flare**. Главное — не распылять свои силы и сконцентрировать все атаки на одном из противников. Позволив Зидану вытягивать у шутов полезные предметы, мы атакуем одного из них магией Виви и магическим мечом Штейнера. Бой заканчивается очень быстро, после чего побежденные, но несломленные клоуны гордо убегают за подмогой. Мы подходим к Даггер. Она кажется мертвой... но нет, сердце все еще бьется! Она просто без сознания. Подхватив Даггер на руки, Зидан бежит вниз. Там нас уже ждет мугл. Попросив его сохранить игру, мы по спиральной лестнице возвращаемся обратно в покои королевы Брахны. Уложив принцессу на кровать, Зидан разговаривает со Штейнером — и как раз в этот момент в комнате появляются весьма довольные собой шуты вместе с Беатрис. И вновь нам предстоит сражаться с ней...

Босс: BEATRIX

Уровень: 19
HP: 5709
Gil: 0
MP: 4203



AP: 0
Предметы: -
Можно украсть: Phoenix Down, Thunder Gloves, Ice Brand
Атака: Thunder Slash, Shock, ClimHazzard
Слабость: -

Как и во всех предыдущих сражениях, мы бьем ее всеми подручными средствами, позволив Зидану воровать полезные предметы, до тех пор, пока она не использует на нас свою новую атаку — **ClimHazzard**, которая также оставляет всем нашим персонажам жалкий **1HP** здоровья. Но Беатрис уже не та, что раньше. После сражения Зидан напоминает ей о том, что ее долг — защищать принцессу Гарнет и свое королевство, а то, чем она занимается сейчас, мягко говоря, является действием прямо противоположным. После этого Беатрис видит лежащую без сознания принцессу и осознает всю глубину своих заблуждений. Она пытается просить прощения у всего народа Бурмеции в лице Фреи, а затем с помощью своей магии оживляет принцессу. Тем временем в покоях появляется сама Брахна, которая приказывает Зорну и Торну бросить принцессу в тюрьму. Но на этот раз против них выступают Фрея и... Беатрис! Все остальные члены нашего отряда вместе с принцессой уходят в секретный проход, а два рыцаря разных королевств, два бывших врага сражаются плечом к плечу с милой собачкой — Bandersnatch, которую шуты вызвали себе на подмогу. Все-таки приятно сражаться вместе с Беатрис! Одной ее атаки **ClimHazzard** достаточно для того чтобы от собаки остались одни воспоминания. Тем временем наши герои с боями спускаются вниз по спиральной лестнице. Им противостоят очередные прототипы черных магов и все те же **Bandersnatch**. Внизу Штейнер покидает нас и мчится на помощь Беатрис и Фрее, попросив (!) Зидана заботиться о принцессе. После этого мы вновь переключаемся на Беатрис и Фрею, которые сражаются с собаками, и вскоре видим, как к ним присоединяется Адельберт Штейнер. В это время Зидан вместе с остальным отрядом наконец-то оказывается на круглой площадке с выщербленным краем. Отсюда нам нужно бежать вниз. Спустившись по лестнице, наши герои попадают в ловушку, как некогда Даггер, Маркус и Штейнер. Однако на этот раз нам на помощь приходит сам Маркус — и Блэнк! Шуты получают по увесистой затрещине, после чего решетка опускается, и мы получаем возможность вновь прокатиться на жуке до Трено. Однако, согласно хорошей традиции, примерно посередине пути нас останавливает очередная змея.

Босс: RALVUIMAGO

Уровень: 18
HP: 3352
Gil: 1404
MP: 584
AP: 7
Предметы: Ether
Можно украсть: Phoenix Down, Adaman Vest, Oak Staff
Атака: Stab, Ultra Sound Wave, Thundara
Слабость: Ice

Сражаться с ней — все равно что отнимать конфету у ребенка. Все дело в том, что после любой атаки змея сворачивается в клубок и не атакует нас, если мы не трогаем ее в этом состоянии. Соответственно, тактика боя выглядит приблизительно так: нанести один сильный удар, дождаться, пока змея свернется, стянуть у нее что-нибудь нужное и полезное, дождаться, пока змея развернется, повторить все сначала. В итоге этот бой можно закончить практически без потерь... вот только после того как мы снова усядемся в кабину, змея погонится за жуком, и он от испуга пронесется мимо Трено, забросив нас на какие-то скалы.

Тем временем в Александрии шуты впадают в немилость за то, что позволили нам убежать, а королева назначает охоту за талисманом Даггер, а также за головами Виви и Зидана. За дело берутся два опытных охотника, ну а сама королева отбывает на своем корабле в неизвестном направлении.

Раздел 6: Башенные скалы

Вскоре после нашего удачного приземления появляется некий летающий старик, который называет свое имя — Раму — и рассказывает принцессе об эйдолонах, которые в данный момент находятся в жадных руках королевы Брахны. После этого он предлагает нашим героям пройти небольшое испытание в обмен на свою помощь. В лесу нам



предстоит отыскать пять частей одной героической саги. После этого, сложив их воедино в правильном порядке, мы можем надеяться на то, что Раму станет новым эйдолоном принцессы. После этого мы расходимся. Как только управление отрядом вновь оказывается в наших руках, необходимо вернуться на предыдущий экран. Там нас ожидает первая часть истории — Hero. Прослушав ее, мы идем вниз и просим мугла сохранить игру. После этого мы идем вниз по тропинке и находим скрытый сундук, в котором лежит **Mythril Vest**. Заходим в озеро и слушаем вторую часть истории — **Human**, после чего уходим налево. На этом экране видны два сундука. Когда мы пытаемся подойти к тому, что находится слева, появляется третья часть истории — **Cooperation**. Прослушав ее, мы достаем из сун-



дука Ogre, идем наверх по тропинке справа и переходим на следующий экран. В конце мы слушаем четвертую часть истории — **Silence**. Осталось найти еще одну. Возвращаемся на предыдущий экран и поднимаемся вверх по зеленой тропинке. На развилке идем наверх, сворачиваем и идем до тех пор, пока над головой Зидана не появляется иконка. Спрыгнув на камень, на котором стоит сундук, мы находим **Mythril Armlet**. После этого нам остается только спрыгнуть вниз. Вновь поднимаемся вверх по зеленой тропинке, но на этот раз на развилке идем вниз и переходим на следующий экран. Здесь мы находим последнюю часть истории — **Beginning**. После того как мы нашли все части истории, можно вернуться к муглу и попросить его сохранить игру. После этого нужно вернуться к тому месту, откуда мы спрыгивали вниз на камень с сундуком (от развилки наверх). На этот раз, проигнорировав появившуюся над головой персонажа иконку, мы проходим налево до конца и видим самого Раму, который просит нас сложить из отдельных частей выразительную историю. Необходимо использовать только четыре части — например, **Beginning**, **Cooperation**, **Silence**, **Hero**. После этого Раму спрашивает Даггер о том, почему она поставила часть Hero в конец истории, и, выслушав ответ, дает ей оливин. К тому же, у принцессы теперь есть свой эйдолон. После этого Раму говорит о том, что его решение не зависело от ответа принцессы, и наши герои переходят на следующий экран. Спрыгиваем вниз со скалы, и после этого нам показывают ролик о том, как «Красная роза» атакует Линдблюм. У города нет ни единого шанса, особенно после того как Брахна использует еще один эйдолон — Аметист. Отныне Линдблюм является владением Александрии...

Раздел 7: Захваченная столица

Перед входом в город наш отряд разделяется — Даггер и Зидан отправляются дальше, Виви предпочитает остаться. Прежде всего нам необходимо зайти в гостиницу (первая дверь слева на улице), подняться на второй этаж и попросить мугла сохранить игру. После этого мы проходим улицу до конца и возле завала находим карту **Lindblum**. Поворачиваем направо, проходим до конца улицы и встречаем там министра Артанию, который провожает нас к регенту Сиду. Здесь к нам присоединяется Виви, которого отловили бдительные линдблюмские солдаты и сгоряча чуть не удавили на месте. После этого следует долгий разговор, в ходе которого все как-то внезапно выясняют, что источником всех бед является Куджа, и именно с ним необходимо вести непримиримую борьбу. Увы, воздушный корабль в Линдблюме нанять не удастся — одним из условий капитуляции города был переход всего воздушного флота под командование королевы Брахны. Было еще и второе условие — она забрала у Сида **Falcon Claw**. Зачем? Этого никто не знает. В итоге, для того чтобы добраться до континента Outer, нам придется воспользоваться довольно опасным путем, который начинается на болоте к северу от Линдблюма. По окончании разговора Сид выдает нам **3000 Gil** на мелкие расходы и предлагает закупить в городе снаряжение.

Мы вновь оказываемся возле фонтана на городской площади. Заглянув в оружейный магазинчик справа и поговорив с его хозяином, мы получаем скидку на все товары. Слева от входа в магазин стоит женщина, которая торгует снадобьями. Пополнив запас, мы заходим в магазин синтеза (он находится слева под аркой) и создаем для Зидана новое оружие. Вернувшись в гостиницу (по пути нам покажут еще один **ATE**) и сохранив игру, мы подходим к стоящему возле фонтана человеку регента Сида и говорим ему о том, что мы готовы к путешествию. Еще один **ATE**, после которого мы спускаемся вниз на лифте и получаем из рук Сида национальное сокровище — древнюю карту мира. После этого на скоростной вагонетке мы отправляемся к Воротам Дракона. Закупившись у местного торговца (если по какой-то причине не сделали этого раньше) и попросив мугла сохранить игру, мы выходим на карту континента **Mist**.



#disk2_20.jpg Болото к северу от Линдблюма, а? Уж не пора ли нам вновь наведаться в гости к Куине? Мы находим ее (его) на прежнем месте — возле кишащего лягушками ручья позади двух муглов. Поговорив с Куиной, мы идем наверх к дому, и перед входом поворачиваем направо. Здесь Куина замечает какую-то лягушку и гонится за ней, случайно обнаружив вход в шахту. Перед нами лежит путь, который приведет нас к дальнему континенту...

Продолжение следует...



QUAKE III TEAM ARENA

Леонид Акиншин

ИСКУССТВЕННЫЙ *ИНТЕЛЛЕКТ*

Mission Pack — он и в Африке Mission Pack; третий Quake в этом смысле ничуть не лучше всех прочих игр. Арифметика производства разного рода довесков к начинающим дряхлеть продуктам стара как мир: несколько заимствованных у конкурентов идей плюс дюжина новых уровней равняется мишн пак. Не верьте, когда в том или ином «аддоне» вам обещают нечто свежее и революционное; принципиально новые вещи принято реализовывать в новых играх, а уж никак не в развлекательных добавлениях к играм старым.

К примеру, в третьем Quake'е традиционно имелись очень серьезные проблемы с искусственным интеллектом. Само собой, интеллект ботов в мишн паке Quake 3 Team Arena (далее — Q3TA) был анонсирован как «революционный», притом что никакой «революционности» здесь нет и в помине. Боты Q3 и боты Q3TA являются полноправными братьями по разуму. И те, и другие имеют весьма смутные представления о том, что такое «база», «команда», «приказ», что нужно делать с чужим флагом, а что — со своим, каковы глобальные цели игры, за что в ней даются очки и т.п. Что не мешает этим существам бурно радоваться даже самому незначительному успеху своей команды. Не обольщайтесь; это не разум, это стадное чувство. Ясное дело, ни о каких стратегии или тактике здесь говорить не приходится; искусственный интеллект в Q3TA обнаруживает свою несостоятельность уже на уровне спинномозговых рефлексов. Боты (здесь и далее имеются в виду боты с максимальным уровнем интеллекта (Nightmare)) активно путаются у вас под ногами, когда вы на последних процентах здоровья тащите к себе на базу вражеский флаг. Боты не в состоянии найти и поднять флаг, лежащий в паре метров от родной базы. Бот с вражеским флагом на спине способен мучительно долго (до полутора минут!!) с мазохистским упорством оборонять от противника свою базу, вместо того чтобы сделать ОДИН (!!!) шаг и заработать тем самым для своей команды законное очко. И это еще далеко не все!

В Q3TA разделение ботов на «своих» и «чужих» является, таким образом, в высшей степени условным. Боты обоих сортов приносят человеку в среднем гораздо больше вреда, чем пользы, и Homo Sapiens'у требуется проявить недюжинную изобретательность, затратить изрядное количество нервной энергии, чтобы хоть как-то организовать весь этот красно-синий сумасшедший дом. Процесс игры в Q3TA связан с нанесением психике играющего некоторого отличного от нуля ущерба; данное же прохождение призвано минимизировать этот ущерб.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Capture The Flag

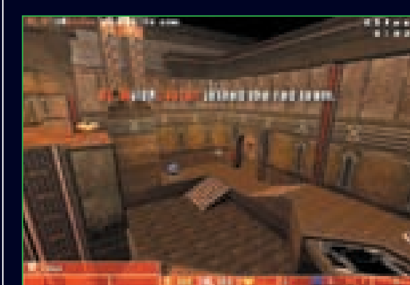
Каждый уровень в режиме игры **CTF** был пройден автором на максимальной сложности (**Nightmare**) на протяжении одной-единственной жизни (без респаунов). Время прохождения указано в скобках рядом с названием уровня.

Поскольку в **CTF** задача таскания флагов лежит именно на человеке (на электронных шизофреников надежды мало), постольку вам следует стремиться к тому, чтобы минимизировать число ваших личных боестолкновений с противником, дабы не привлекать к себе лишнего внимания и не терять времени. Не связывайтесь с новыми пушками, даже не берите их в руки; основным оружием в **Q3TA** по-прежнему является **RocketLauncher**, вспомогательным — **RailGun**. Впрочем, как следует из вышесказанного, использовать какое-либо оружие по его прямому назначению вам придется нечасто. Фактически стрелять необходимо лишь тогда, когда без этого просто никак нельзя обойтись (реальная угроза для вашей жизни, враг загородил своим телом проход и т.п.); немногочисленные исключения из этого общего правила будут отмечены особо.

Уровень Mpteam1 (команды 3x3; 3 минуты 35 секунд)

Нажав **Escape**, вы обнаружите в верхней части экрана меню. Нажмите **Orders**, в появившемся окне выберите **Name**: **Everyone** (нажмите слово **Name** необходимое число раз), затем нажмите **Attack Enemy Base**; тем самым вы отправите всех подвластных вам ботов в атаку на вражеский флаг (второй вариант: отдать всем ботам команду **Follow Me**; в этом случае боты будут пытаться сопровождать вас).

Закончив общаться с идиотами, займитесь более важными делами. Справа внизу от вашего флага (если стоять к нему спиной) лежит **Guard** (голубая буква G). Данный предмет является ключевым на всех без исключения уровнях, где только он есть. Дело в том, что Guard является не чем иным, как переносным неиссякаемым источником здоровья. Обладатель **Guard'a** может с успехом противостоять трем **Nightmare-ботам**, честно принимая на грудь все их атаки и продолжая при этом делать свое черное дело. Взяв **Guard**, идите к



флагу противника любым понравившимся вам путем, берите этот флаг, затем несите его на свою базу (опять-таки любым путем) и зарабатывайте законное очко. Описанную процедуру следует повторить 5 раз (за исключением однократного акта взятия **Guard'a**). Вот и вся игра.

Полезен **RocketJump**, осуществляемый с высокой площадки напротив своего (или чужого) флага (на этой площадке лежит желтый **Armor**) на сам этот флаг, а равно и в противоположную сторону (с флага на площадку). Данный прием может сэкономить вам время и нервы.

Запасы брони следует восстанавливать при помощи желтых **Armor'ов**, расположенных на описанных выше площадках, а также поблизости от **Guard'ов**.

Уровень Mpteam2 (команды 3х3; 2 минуты 1 секунда)

На данном уровне вы познакомитесь со вторым по важности предметом Q3TA, именуемым **Scout** (зеленая буква S). Данный предмет дает своему обладателю повышенную скорость бега, повышенную скорострельность и невозможность обладания какой-либо броней. По сравнению с **Guard'ом Scout** является более слабым предметом; использовать **Scout** имеет смысл лишь в случае отсутствия на уровне **Guard-а** (что как раз и имеет место на **Mpteam2**).

Взяв **Scout** (впереди справа, если стоять спиной к своему флагу), спускайтесь по ступенькам вниз, берите **RocketLauncher**, затем спускайтесь по лестнице и бегите по коридору, в центре которого лежит **RailGun**. Поднявшись по лестнице и следующим за ней ступенькам, бегите к флагу, но не напрямик, а вокруг ближайшей колонны, прикрываясь ею от реальных и возможных атак противника. Схватив вражеский флаг, продолжайте движение в прежнем направлении и пробегайте теперь за второй колонной, после чего спускайтесь по ступенькам в коридор-подвал с паром и бегите по этому коридору на родную базу.

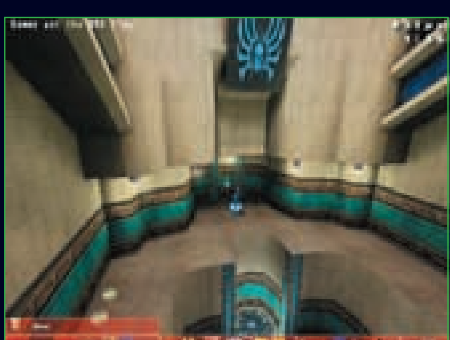
Не забывайте брать здоровье (только то, что лежит на дороге; ходить за здоровьем специально не следует); на обратном пути (по подвальному коридору) иногда можно схватить **MegaHealth**.



Всех подначальных вам ботов надлежит послать в атаку (команда **Attack Enemy Base**). Если чужого (или своего, когда вы принесли чужой флаг себе на базу) флага нет на месте, необходимо ждать его появления, спрятавшись за одной из двух колонн соответствующей базы.

Уровень Mpteam3 (команды 3х3; 3 минуты 18 секунд)

Вам нужна лестница, расположенная от вас справа (если, стоя на своем флаге, повернуть лицо в сторону базы противника). Достигнув ее вершины (сперва эта лестница идет вниз, затем поднимается вверх), сворачивайте влево под углом 90 градусов и бегите по краю дырки в сторону **Ammo-Regen'а** (желтая буква А), прихватывая по пути **RocketLauncher**. Оставьте **Ammo-Regen** ботам; обойдя толстую колонну, рядом с которой лежит буква **А**, вы найдете **Guard**, который вам, собственно, и нужен. Взяв предмет, поворачивайте направо, бегите к наклонному **Pad'у** и прыгайте с его помощью в расположение противника. Приземлившись, идите в левый от вас проход, в сторону вражеских **Ammo-Regen'а** и **Guard'а**. Обогнув колонну, спрыгивайте на лестницу (или непосредственно на флаг), хватайте вражеский флаг, затем разворачивайтесь, поднимайтесь по левой от вас лестнице, бегите к наклонному **Pad'у** и возвращайтесь с его помощью на родную базу, где вновь идите в левый от вас проход, спрыгивайте сверху на свой флаг и зарабатывайте очко.



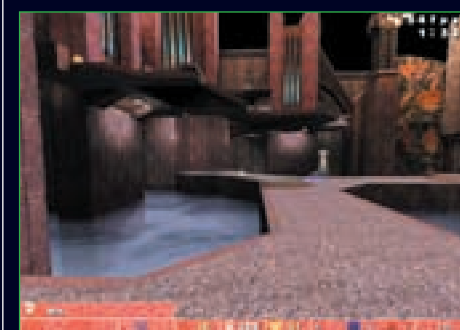
Остальные очки зарабатываются аналогично с той, впрочем, разницей, что теперь после поднятия по лестнице (когда вы идете от своего флага) вам лучше не сворачивать влево (к **RocketLauncher'у**), а продолжать всякий раз идти прямо (в сторону **RailGun'а**).

Восстанавливать запасы брони следует при помощи пары желтых **Armor'ов** (рядом со своим и чужим **RocketLauncher'ами**) и встречающихся на пути шардин.

В начале игры всем ботам надлежит отдать команду **Defend Our Base**. В случае захвата вашего флага противником всеобщий приказ нужно заменить на **Retrieve Our Flag** (вы будете долго смеяться, но для **Q3TA-ботов** вовсе не очевидно, что унесенный противником флаг необходимо как можно скорее вернуть!!); когда же свой флаг будет успешно отбит, следует вернуться к прежней директиве (**Defend Our Base**). Как и на предыдущем уровне, если ваш (или чужой) флаг отсутствует на месте, необходимо терпеливо его дождаться.

Уровень Mpteam4 (команды 4х4; 8 минут 1 секунда)

Опережая жадных до чужого добра ботов, спрыгивайте наискосок влево вниз в район желтого **Armor-а** и наклонного **Pad'а**, затем при помощи этого **Pad'а** прыгайте в сторону **Guard-а**, бегите к вожделенному предмету и овладевайте им. Бегите от **Gaurd-а** влево, заходите на мостик, спрыгивайте с этого мостика в коридор и бегите по этому коридору направо (в сторону пулемета). Воспользовавшись маленьким вертикальным **Pad'ом**, вы окажетесь в центральной части уровня поблизости от небольшого наклонного **Pad'а**. Прыгайте на этом **Pad'е**, слизывая висящие в воздухе шардины и **RocketLauncher**, по приземлении заходите в новый коридор, бегите по этому коридору направо и дальше, куда получается. Достигнув конца коридора, не поворачивайте направо, а падайте вниз вперед сквозь шахту вертикального **Pad'а**, после чего выходите на нижний этаж вражеской базы. Идите по этому этажу к единственному имеющемуся здесь **Pad'у**, взлетайте при помощи этого **Pad'а** в самое сердце врага и захватывайте чужой флаг. Теперь возвращайтесь домой: спрыгивайте влево



вниз в район желтого **Armor'а** и наклонного **Pad-а** (как вы уже делали в самом начале игры), затем, НЕ прыгая на этом **Pad'е**, падайте на нижний этаж базы и бегите в левый проход; там вы обнаружите пулеметный коридор. Дальнейшие действия очевидны: маленький вертикальный **Pad**, наклонный **Pad**, коридор и нижний этаж родной базы. Пройдя этим («нижним») путем еще 8 раз (4 на вражескую базу и столько же обратно), вы завершите уровень. Не прыгайте больше при помощи наклонного **Pad'а** в сторону своего или вражеского **Guard'а**: «нижний» путь медленнее, но намного надежнее и безопаснее.

Восстанавливать силы следует четырьмя желтыми **Armor'ами** (одна их пара находится неподалеку от флагов, вторая — при входе на нижние этажи баз) и шардином.

Общение с ботами осуществляется посредством уже знакомой вам по предыдущему уровню схемы «**Defend-Retrieve**»: если враг захватил ваш флаг, приказ **Defend Our Base** меняется на **Retrieve Our Flag**; по возвращении флага происходит обратная смена директив. Как и ранее, в случае отсутствия того или иного флага его необходимо дождаться.

Уровень Mpteam5 (команды 4х4; 7 минут 46 секунд)

В процессе подготовки к игре (когда идет обратный отсчет) не теряйте зря времени: прижавшись к стене ЗА род-

ным флагом, отдайте ботам команду **Camp Here**. Дело в том, что ваши электронные, хм, помощники очень любят брать именно те предметы, что позарез необходимы вам, ваше общение с ботами затруднено, а интеллект последних — невелик. **Camp Here** — это единственный известный мне способ, позволяющий игроку на уровне Mpteam5 гарантированно завладеть **Guard-ом**.

Взяв **Guard** столь извращенным способом, падайте на нижний этаж базы и, плача от счастья, бегите в имеющуюся там дверь. Скрывающийся за этой дверью коридор приведет вас на нижний этаж огромного центрального зала. Бегите вдоль стены зала к расположенному в его конце большому вертикальному **Pad'у**, хватайте **RocketLauncher**, при помощи **Pad'a** взлетайте на верхний этаж зала и совершайте **RocketJump** на расположенный поблизости балкон (это один из входов на базу противника). Бегите к желтому **Armor'у**, спрыгивайте рядом с маленьким вертикальным **Pad'ом** и бегите прямиком на базу противника. Спрыгивайте на нижний этаж базы, при помощи вертикального **Pad'a** взлетайте на верхний ее этаж, бегите по этому этажу к флагу (лучше по часовой стрелке), хватайте флаг, после чего падайте вниз и возвращайтесь на родную базу в точности тем же способом, каким вы сюда пришли (дверь, ко-



ридор, бег вдоль стены огромного зала, прыжок на большом Pad'e, **RocketJump** и т.д.). Отличительной чертой описанного маршрута являются **RocketJump'ы** (10 штук), которые, впрочем, осуществляются на короткие расстояния и потому весьма легки в исполнении.

Не забывайте по ходу дела собирать шардины и желтые **Armor'ы** (4 штуки); последние есть на базах и рядом с маленькими **Pad'ами** (там, где вы прыгаете вниз).

Общение с ботами на **Mpteam5** лучше осуществлять по новой схеме «**Attack-Defend-Retrieve**». Когда вы бежите за чужим флагом, уместна команда **Attack Enemy Base** (беспорядочно атакующие боты отвлекают команду противника от вашей персоны, ослабляют сопротивление врага и затрудняют его (врага) проникновение на вашу базу); когда вражеский флаг вами захвачен, полезна команда **Defend Our Base** (боты отступят на базу и воспрепятствуют захвату вашего флага); наконец, приказ **Retrieve Our Flag** выводит ваших «помощников» из состояния ступора и отправляет их на поиски захваченного врагом флага. Если в процессе возвращения на родную базу следует сообщение о захвате вашего флага, не заходите на вашу базу непосредственно: постойте где-нибудь за углом (отличное место — угол поблизости от небольшого **Pad'a** рядом с желтым **Armor'ом**) и подождите, пока все уляжется. В случае возникновения реальной угрозы для вашей жизни можно отступить к воде и спастись при помощи красного **Armor'a**.

Да, чуть не забыл: после того, как в самом начале игры вам удалось взять **Guard**, отпустите ваших ботов с миром, дав им команду **Attack**.

Уровень Mpteam6 (команды 4x4; 3 минуты 45 секунд)

Слева внизу от вас (если стоять лицом к 3-м телепортерам) находится площадка с **Guard'ом** и **RocketLauncher'ом**. Взяв эти предметы, поворачивайтесь на 45 градусов вправо (по отношению к направлению на ближайший телепортер); там есть наклонный **Pad**. Идите к этому **Pad'у**, падайте рядом с ним на нижний этаж базы, бегите к большому вертикальному **Pad'у** и влетайте при помощи этого Pad'a в центральный телепортер. Оказавшись на нижнем этаже центральной части уровня, бегите вперед влево к левому из двух маленьких вертикальных **Pad'ов**, запрыгивайте при помощи этого **Pad'a** на 2-й этаж, хватайте Череп (чтобы врагу не достался), делайте несколько шагов к имеющемуся здесь наклонному **Pad'у** и летите в ведущий на вражескую базу телепортер. Приземлившись на нижний этаж чужой базы, открыто и честно бегите по прямой вперед; взлетайте при помощи пары наклонных **Pad'ов** сперва на площадку с **RailGun'ом**, затем — непосредственно на вражеский флаг. Хватайте этот флаг, падайте на нижний этаж базы, бегите к большому вертикальному **Pad'у** и (уже известным вам способом) возвращайтесь домой. Повторив вышеописанное еще 4 раза, вы завершите уровень (само собой, спрыгивать на площадку с **Guard-ом** вам уже более ни к чему).

Источник брони — желтый **Armor**, респаунящийся в центральной части уровня рядом с Черепом.

Команда **Retrieve Our Flag** на данном уровне работает хуже, чем где бы то ни было еще. Можете попробовать ра-

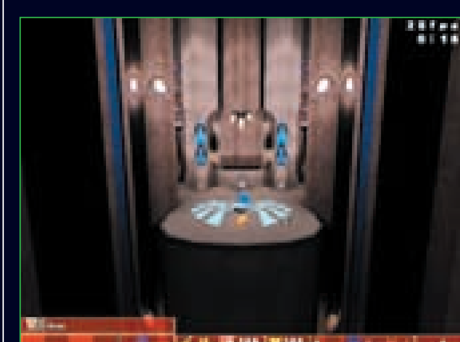


ди смеха. Считаю, впрочем, своим долгом предупредить, что на трезвую голову подобное зрелище воспринимается очень плохо, так что не пренебрегите техникой безопасности и приготовьтесь. В свете вышесказанного на протяжении всей игры всех ваших ботов необходимо держать в состоянии **Defend Our Base**; захваченные чужаками флаги при этом вам придется отбивать самому (этим лучше заниматься, находясь на родной базе).

Уровень Mpteam7 (команды 4x4; 2 минуты 56 секунд)

И вновь самым удобным и безопасным из всех путей оказывается «нижний». Спрыгивать на нижний этаж базы следует справа (если смотреть в сторону базы противника), примерно посередине, так, чтобы приземлиться почти на сам **Guard**. Взяв **Guard** и **RailGun**, летите при помощи пары наклонных **Pad'ов** (в центральной части уровня вам встретится несколько коротких лестниц) на базу противника, взлетайте затем при помощи еще одной пары наклонных **Pad'ов** на вражеский флаг, схватив который, вновь прыгайте на нижний этаж и тем же путем возвращайтесь на родную базу.

Борьба (в смысле, взаимодействие) с подначальными вам ботами на данном уровне носит довольно экзотический характер. В начале игры следует, встав точно на свой флаг, отдать команду **Camp Here**. К сожалению, забор из ботовских тел является единственным найденным мною способом, обеспечивающим защиту вашего флага на протяжении хоть сколько-нибудь продолжительного времени. Как только ваш флаг впервые оказывается захвачен противником, конструкция нарушается, после чего надлежит ввести в действие стандартную схему «**Defend-Retrieve**» (вторично показывать ботам, где именно им необходимо стоять, уже просто нет времени). Флага, своего (часто) или чужого (почти никогда), необходимо терпеливо дожидаться, стоя на месте появления этого самого флага.



Уровень Mpteam8 (команды 4x4; 5 минут 53 секунды)

Взяв **Guard** (он лежит в нише неподалеку от озерка лавы, слева, если смотреть в сторону входа на базу), разворачивайтесь на 180 градусов и идите к левому (если смотреть на лаву) пандусу. Поднявшись по этому пандусу, паре наклонных коридоров (в первом из них лежат шардины) и взяв по пути **PlasmaGun**, вы попадете на тот этаж базы, где находится флаг. Сворачивайте влево, делайте несколько шагов вдоль стены комнаты с флагом, затем, достигнув имеющегося в этой стене прохода, вновь сворачивайте влево и заходите в этот проход. Теперь вам надлежит впервые повернуть направо, дабы продолжить движение вдоль той же стены, но уже по другую ее сторону. Достигнув обрыва (это край шахты большого **Pad'a**), падайте вниз, чуть вправо, так, чтобы приземлиться прямо на патроны к **PlasmaGun'у**, затем спрыгивайте на идущую вниз лестницу, спускайтесь по ней и прыгайте с берега на маленький решетчатый мостик. Пройдя по мостику, поднявшись по нескольким ступенькам и подпрыгнув на маленьком вертикальном Pad'ике, сразу же поворачивайте налево и вновь проваливайтесь в шахту очередного **Pad'a**. Пройдя через пару прорубленных в скалах тоннелей и по новому мостику (он лежит прямо на поверхности воды), вы обнаружите небольшой **Pad**. Прыгайте с его помощью вверх, делайте несколько шагов вперед, затем поворачивайте налево и еще раз налево (в общей сложности на 180 градусов). Взлетев на большом **Pad'e**, вы окажетесь в конце короткого прямого коридора; пройдя по этому коридору, вы обнаружите слева от себя проход, ведущий к вражескому флагу. Хватайте флаг, разворачивайтесь и возвра-



щайтесь на родную базу тем же путем (проход в стене, падение в шахту большого **Pad'a**, маленький мостик, прыжок на маленьком **Pad'ике** и сразу же падение в новую шахту, скалистый тоннель, мостик, еще тоннель, небольшой **Pad**, большой **Pad** и короткий прямой коридор). Это не самый короткий, но очень надежный и безопасный маршрут.

Если есть время (вы ждете флаг) и желание, можете восстанавливать запасы брони при помощи желтых **Armor'ов**, имеющихся в комнатах с флагами. Впрочем, это не обязательно.

Общение с ботами на данном уровне осуществляется по стандартной схеме «**Defend-Retrieve**». С некоторыми, впрочем, оговорками: не следует отправлять ботов на перехват своего флага сразу, как только ваш флаг оказался захвачен противником; выждите секунд двадцать и отдавайте приказ **Retrieve Our Flag** лишь в том случае, если по прошествии этого времени ваш флаг все еще находится у врага.

Уровень Mpterra1 (команды 4x4; 6 минут 18 секунд)

Вследствие довольно странных представлений **ID** о том, как должна выглядеть ландшафтная карта, данный уровень является едва ли не единственным, где **Scout** следует предпочитать **Guard'у**.

Взяв один из двух **Scout'ов**, выходите из базы через задний... через черный вход, в общем, и бегите налево, в сторону скалистого пандуса, что ведет на один из двух идущих по периметру уровня скалистых карнизов. Быстро бегите по карнизу, прихватывая по пути **RocketLauncher** (вряд ли он вам пригодится). Достигнув моста, перебегайте по этому мосту на другой карниз и бегите затем по этому карнизу в сторону чужой базы. Оказавшись от логова врага чуть сбоку, смело падайте с

карниза вниз, огибайте базу по часовой стрелке, вбегайте в нее через черный вход, хватайте из-под носа у охранников флаг, по пандусу возвращайтесь на карниз и тем же путем возвращайтесь обратно.

Повреждения, полученные при падении с карнизов (повреждения от выстрелов противника ничтожны), следует компенсировать при помощи лежащих на мосту аптечек.

Общение с ботами на **Mpterra1** начинается и заканчивается приказом **Defend Our Base**, отданным один раз в



самом начале игры. Редкий противник добежит до середины каньона.

Уровень Mpq3ctf1 (команды 3x3; 2 минуты 43 секунды)

Играть в **CTF** на «новых старых» **Q3TA-уровнях** столь же просто, как и на их старых **Q3-аналогах**.

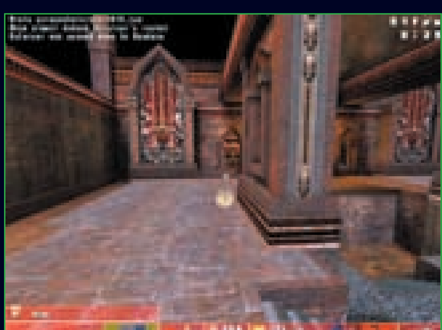
Взяв **Guard** (он лежит впереди слева), поднимайтесь по ступенькам и проникайте в центральную часть уровня прыжком через ближайшее к вам окно (правое). Можно, конечно, пройти и через дверь, однако через окно быстрее. Бегите к ближайшему **RocketLauncher-у**, оставляя слева от себя красный **Armor**, и дальше, в сторону базы противника, прыжком через ближайшее к вам окно (вновь правое) проникайте на эту базу, после чего сворачивайте вправо, спускайтесь по ступенькам, бегите к **Pad'у**, взлетайте при помощи этого **Pad'a** на вражеский флаг, захватывайте его и несите к себе на базу тем же путем (теперь ближайшими к вам окнами будут уже не правые, а левые; красный **Armor** останется справа).

Не трогайте красный **Armor**; довольствуйтесь желтыми, что лежат на базах.

Как и в предыдущем случае, взаимодействие с ботами на уровне **Mpq3ctf1** не требует использования каких-либо специальных схем и ограничивается директивой **Defend Our Base**.

Уровень Mpq3ctf2 (команды 3x3; 2 минуты 47 секунд)

Справа сзади наверху от вас (если стоять в центре базы



спиной к флагу) есть **Guard**; вы можете взять этот предмет, запрыгнув на 2-й этаж базы при помощи имеющегося поблизости вертикального **Pad'a**. Взяв **Guard**, спрыгивайте на 1-й этаж базы и идите в любую из двух симметричных дверей. Прыгайте вверх на вертикальном Pad'e, рядом с которым лежит желтый **Armor**, при помощи наклонного **Pad'a** перелетайте на базу противника и сразу же проваливайтесь в шахту вражеского вертикального **Pad'a**. Через одну из двух симметричных дверей заходите в центральный зал базы противника, при помощи имеющегося в этом зале наклонного Pad'a захватывайте чужой флаг и тем же путем тащите его к себе. Да-да, это уже все. Не пугайтесь; дальше будет еще проще.

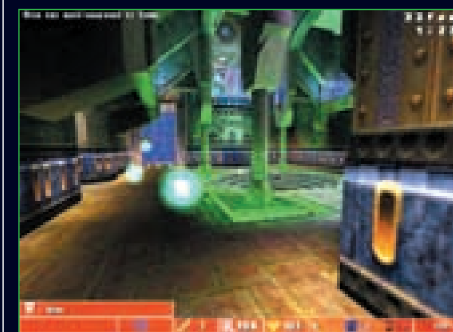
Берите время от времени желтые **Armor'ы** (4 штуки), что лежат на базах и у вертикальных **Pad'ов**.

Приказ ботам — Defend Our Base.

Уровень Mpq3ctf3 (команды 3x3; 4 минуты 48 секунд)

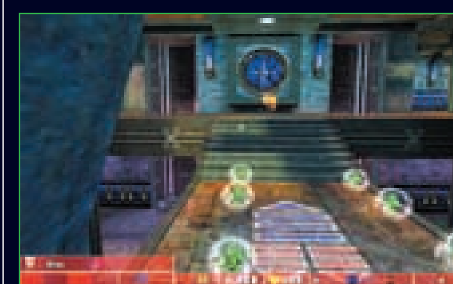
Используемый на данном уровне маршрут может быть охарактеризован одним словом: «верхний». Взяв То, Что Вам Нужно (**Guard** лежит на правом мосту, если встать спиной к вашему флагу), бегите по этому мосту прямо, хватайте **RocketLauncher**, затем поворачивайте налево и, несколько срезая путь, прыгайте на мостик с лежащими на нем зелеными аптечками. Спустившись по паре лестниц в центральный зал уровня, идите на базу противника симметричным путем (пара лестниц, мостик, **RocketLauncher** и мост), захватывайте его флаг и тем же макаром возвращайтесь домой.

Не забывайте брать лежащие у вас на пути желтые **Armor'ы** и не пренебрегайте шардинами.



Общение с ботами на рассматриваемом уровне лучше осуществлять по несколько видоизмененному варианту схемы «**Defend-Retrieve**», каковой вариант я бы назвал «**Defend**; иногда **Retireve**». Комментарии, думается, излишни.

Уровень Mpq3ctf4 (команды 2x2; 1 минута 48 секунд)



Справа внизу от вас (если смотреть в сторону базы противника) есть **Guard**. Берите его и при помощи ближайшего к вам наклонного **Pad'a** отправляйтесь в стан врага. Приземлившись, делайте несколько шагов вперед, взлетайте на вертикальном **Pad'e**, идите к одному из двух новых вертикальных **Pad'ов** (следует избрать тот из них, со стороны которого меньше стреляют; встречные выстрелы шотганов обладают большим останавливающим действием и могут помешать успешному выполнению прыжка) и возноситесь, заруливая в воздухе, прямо на флаг противника. Обратный маршрут очевиден.

Не обращайте внимания на желтые **Armor'ы**; забота о броне на уровне **Mpq3ctf4** это напрасная трата времени.

Можете дать единственному имеющемуся в вашем распоряжении боту любой приказ и быть уверенным, что по причине небольших размеров уровня этот приказ не будет выполнен. Я по привычке предпочел команду **Defend Our Base**.

Окончание следует...



Лев Емельянов

Окончание. Начало смотри в номере 02(83) за январь 2001 года.

JAGGED ALLIANCE 2.5

ЦЕНА СВОБОДЫ — ПРОХОЖДЕНИЕ, ЧАСТЬ 2

НАЧАЛЬНЫЕ УСТАНОВКИ

Перед вами — один из путей прохождения «Цены Свободы». Не секрет, что игра является чрезвычайно аморфной, поэтому в каждом конкретном случае возможны небольшие отклонения в ту или иную сторону. Но общий ход — верный; надеемся, он окажется полезен.

Начальные игровые установки были выбраны следующими:

* **Уровень сложности** — Нормальный (**Experienced**).
* **Дополнительная сложность** — Без ограничений времени (**Unlimited Time**).
* **Выбор оружия** — Сотни пистолетов (**Tons of Guns**).
* **Сохранение** — Сохранение в любое время (**Save Anytime**).
* **Режим обычной игры** — без режима «Железной Воли» (**Iron Man**).
* **Команда**: Тень, ЭмДи, свежеиспеченный персонаж.

Как видно, выбраны наиболее типовые настройки, при которых игра становится достаточно насыщенной и интересной, однако не чудовищно сложной. Ну а пройдя «Цену Свободы» при таких установках, можно будет приниматься и за «Железную Волю».

Учтите, что выбранный уровень сложности влияет, как минимум, на следующие игровые параметры:

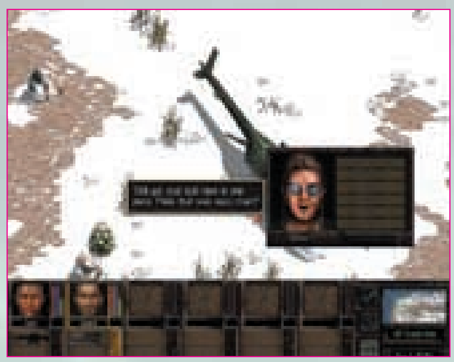
* Суммы денег, которые будете находить в различных местах Траконы (крупные суммы будут на $1.000 больше по сравнению с максимальным уровнем сложности).
* Количество, экипировку и подготовку противников.
* На скорость «генерации» патрульных групп.
* На стоимость предметов экипировки и оружия.

Дополнительно, некоторые игровые квесты зависят от того, начали ли вы игру новым персонажем или же импортировали своего старого вояку из «Агонии Власти». Такие случаи будут отдельно указаны в тактике прохождения.

СЕКТОР *H7*

Местность: место неудачной посадки
Противники: отсутствуют (если не оставаться в секторе на длительное время)
Мирное население: горе-пилот Джерри
Трофеи: камни

Тактика: Добро пожаловать на гостеприимные (хотя и очень твердые) земли Траконы! После того как неудачник Джерри совершит аварийную посадку, а также благополучно сломает передающую антенну вашего ноутбука, и начнется знакомство с новой страной, которую еще предстоит изрядно окропить кровушкой противников.

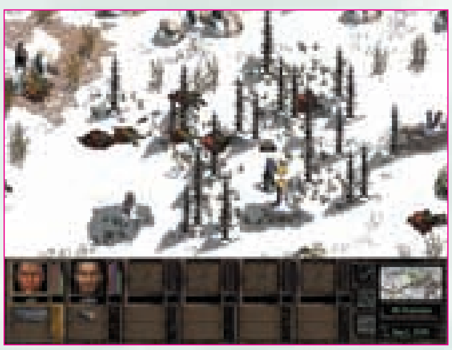


Данный сектор не представляет собой ничего интересного — ни по части наемников (разумеется, Джерри с вами в бой не пойдет — не его профиль), ни по части трофеев. Единственный способ поразвлечься — запустить компрессию времени и дождаться появления врагов, заранее укрепившись где-нибудь за валунами. В остальном же просто стартовый уровень, от которого ведет лишь один путь — на восток...

СЕКТОР *H8*

Местность: горы
Противники: 13 бойцов
Мирное население: отсутствует
Трофеи: Commando, AKSU-74, MAC-10, M900 (ну просто интернациональный набор солдата удачи!), патроны, пара мини-гранат, броня патрульного.
Тактика: Очень сложный уровень. Приносит колоссальную порцию адреналина, серьезно настраивает на дальнейшее прохождение игры и при этом дает отличную встряску.

Существует четыре позиции, из-за которых ведение эффективных боевых действий становится достаточно проблематичным. Во-первых, полное отсутствие хоть сколько-нибудь сносных предметов экипировки. Приходится довольствоваться наборами, которые «по умолчанию» поставляются с наемниками — а это, мягко говоря, далеко не лучший выбор. Во-вторых, низкая подготовка команды, если, конечно, вы не импортировали монстра из «Агонии Власти». В-третьих, колоссальное численное превосходство противника — двое против тринадцати. Наконец, в-четвертых, сектор представляет собой редколесье с редкими грудами валунов — в таких условиях не так-то просто найти надежные укрытия или безопасные огневые точки.



И тем не менее, несмотря на все перечисленные трудности, взять сектор можно с первого же раза. Главное — грамотно организовать штурм. Мы проводили атаку с северо-западного направления, двигаясь вглубь вдоль северной границы сектора, пока не натолкнулись на патрульного. После этого мы перешли в аккуратное отступление (не забывайте пользоваться режимом бега — это позволит в нужный момент улизнуть от противника), ведя при этом агрессивный огонь. Ни в коем случае не занимайте ни одно из укрытий надолго, благо враг все равно до вас рано или поздно доберется. Постоянно меняйте дислокацию и — главное! — не жалейте патронов, так как после успешного взятия сектора ваш боевой арсенал заметно обогатится.

Другой вариант — действие в ночное время суток под покровом темноты. Однако для этого желательно взять бойцов с умениями «скрытность», «ночные операции» или «маскировка». Риск меньше, больше изящества, однако, этот способ требует хорошего навыка и наличия опыта.

После зачистки сектора продолжайте двигаться дальше — вновь на восток.

СЕКТОР *H9*

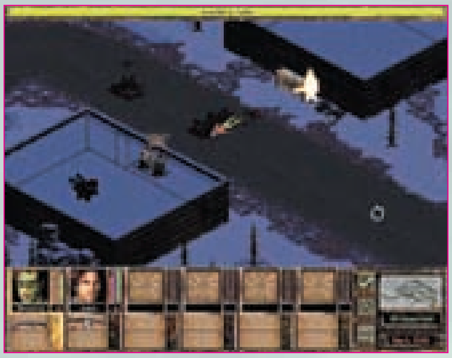
Местность: Блокпост
Противники: 20 бойцов
Мирное население: отсутствует
Трофеи: CAWS, AKM, SKS, RDX, гранаты, кевларовые брюки.

Данный сектор представляет собой входные ворота в Тракону, поэтому прием будет удивительно теплый — все два десятка солдат охраны будут к вашим услугам. В любое время дня и ночи.

Сердце блокпоста — несколько зданий, огороженных двойной решеткой. Нападать со стороны контрольно-пропускных пунктов на юго-западе и юго-востоке не рекомендуется, так как именно там-то вас и ждут. Куда эффективнее пробраться где-нибудь на севере через проходы во внешней ограде и ударить по КПП с тыла. Однако будьте осторожны — между ограждениями разгуливает патруль из трех-четырех бойцов. Обратите внимание, что воины на пропускных пун-

ктах прячут в карманах ключи от многих запертых дверей — не премените обшарить трупы, чтобы не изводить почем зря набор отмычек.

Отстрел солдат охраны внутренней части поста лучше всего проводить с крыши здания, на котором за-



нял позицию снайпер. Уничтожение этого снайпера является одной из ключевых операций, после успешного выполнения которой захват сектора становится лишь вопросом времени. Возьмите на заметку, что снайпер отлично защищен и вооружен неплохой винтовкой VAL (наносимые повреждения — 29, эффективная дистанция стрельбы — 40), — лучше всего сразу выпустить в него очередь из автоматического оружия, иначе за один ход и не справиться. Уничтожение снайпера исключительно позитивно скажется на вашем финансовом балансе — прибавка в размере $5.000 в твердой валюте является очень приятным бонусом!

Рядом с некоторыми зданиями стоят канистры, заполненные взрывчатыми веществами. Бойцы неприятеля очень любят использовать их в качестве укрытия — объясните им (одним-единственным выстрелом!), что это было роковой ошибкой...

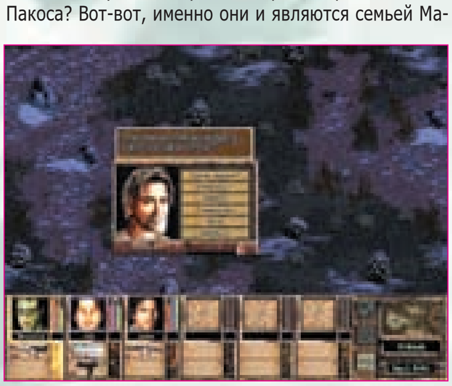
После зачистки сектора продолжайте двигаться дальше — на юг.

СЕКТОР *I9*

Местность: леса
Противники: 11 бойцов
Мирное население: наемник Мануэль
Трофеи: стандартный набор экипировки и оружия от рядовых сил противника, а также LAW (РПГ — ручной противотанковый гранатомет).
Тактика: Сравнительно простой сектор — небольшое количество сил противника плюс изрядное количество деревьев для выбора удобной и безопасной огневой позиции.

Противник расположился в основном в восточной части сектора, недалеко от дороги. Аккуратно двигайтесь вдоль нее, стараясь убивать каждого из бойцов противника за единственный ход, так как один из неприятелей вооружен ручным противотанковым гранатометом — а такие игрушки в Тракone на вес золота.

В центральной части карты находится Мануэль — один из повстанцев, с семьей которого вам уже приходилось встречаться на просторах Арулько. Помните несчастную Фатиму и ее неразговорчивого сына Пакоса? Вот-вот, именно они и являются семьей Ма-



нуэля. Несмотря на немного пугающий внешний вид, он вполне сносный боец, поэтому рекомендуем его нанять — лишняя пара крепких рук (да притом совершенно бесплатно!) никогда не будет лишней. Кстати, как только будет починен ноутбук, вы получите рекомендательные письма по поводу Мануэля



от Мигеля (глава повстанцев Арулько) и Чивалдори.

После зачистки сектора продолжайте двигаться дальше, на восток, прямиком в единственный город Траконы — Варрез.

СЕКТОР *I10*

Местность: Варрез
Противники: 17 бойцов, 4 кошки
Мирное население: городские жители, торговка Бетти, наемник Текс
Трофеи: $6.000 + $4.000 в твердой валюте, оружие и предметы экипировки поверженных бойцов противника, а также магазин, где можно купить все, кроме оружия, боеприпасов и брони.
Тактика: Сектор средней сложности. Несмотря на численное превосходство врага, у вас уже должно быть приличное обмундирование и вооружение, которое позволит достойно встретить натиск. Кроме того, в секторе полно мест, где можно занять очень удобные огневые позиции, — чего стоят одни только крыши, с которых без труда можно держать под контролем близлежащие кварталы.



Разделавшись с охраной сектора, отправляйтесь в магазин Бетти — старой чернокожей торговки. У нее есть столь необходимый передатчик для ноутбука (Laptop Transmitter) — купите его, после чего связь с внешним миром будет восстановлена. Поговорите с Бетти, и она пожалуется на то, что склад в северо-восточной части сектора оккупировали кровожадные кошки. При этом торговка намекнет, что если вы сумеете разобраться с обнаглевшими представителями семейства кошачьих, то за ней не заржавеет.

Отправляйтесь к складу. Можете смело открывать первую дверь, однако со второй лучше не торопиться. За ней вас поджидают киски, которые могут изрядно подпортить здоровье того наемника, который попытается зайти внутрь. Избежать ненужных жертв можно двумя путями — с помощью мирного населения (почему-то кошки предпочитают нападать именно на них, и, если рядом со складом будет хотя бы один житель, то звери будут упорно игнорировать ваших бойцов и займутся охотой на гражданских), либо с помощью взрывчатки (если не ошибаемся, то в данном секторе завалялась ТНТ с установленным детонатором). Если есть желание, то можете немного прокачать ловкость и силу — для этого атакуйте кошек голыми руками, что, разумеется, крайне рискованно.

После уничтожения всех четырех кошек возвращайтесь к Бетти и поговорите с ней. Торговка предложит вам расширенный ассортимент товаров, среди которого будут очень полезные вещи, например, компаунд-18 и специальные пластины для бронежилетов.

Если купить у Бетти кассету с блокбастером «Wild Wild East», то из соседнего помещения выйдет «звезда киноэкранов» некто Текс. Он будет откровенно напрашиваться в команду — несмотря на отрицательную реакцию со стороны большинства ваших наемников, Текс вполне может поработать на благо отечества, выполняя роль «грузовичка» (таская предметы). Кроме того, в случае необходимости он вполне способен постоять за себя.



Не поленитесь тщательно обыскать все здания — в некоторых укромных уголках (в частности, в тумбочках подле кроватей) вы найдете весьма кругленькие суммы ($6.000 + $4.000).

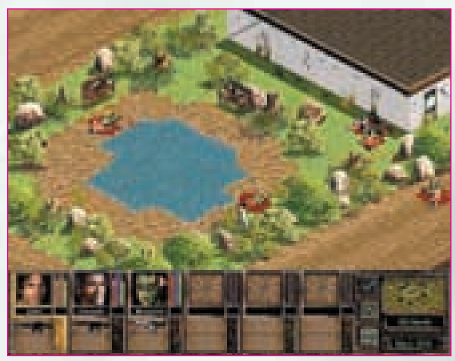
С местным населением вы можете поступать, как заблагорассудится — если вам не жалко несчастных, то можете попрактиковаться в стрельбе по живым мишеням и отточить навыки рукопашного боя. Поскольку лояльность не играет в «Цене Свободы» ни малейшей роли, можете смело устраивать ночь больших ножей. Хммм...

После зачистки сектора продолжайте двигаться дальше — на восток, в следующий сектор города.

СЕКТОР *I11*

Местность: Варрез
Противники: 20 бойцов
Мирное население: городские жители, торговец Рауль, наемник Джон
Трофеи: оружейный магазин Рауля, рентгеновские лампы, снайперская винтовка H&K P5G1, вооружение элитных бойцов противника.
Тактика: Более сложный сектор, нежели предыдущий. Бойцов противника больше, они лучшее вооружены, а, кроме того, заняли очень эффективные боевые позиции — основную опасность представляет снайпер на крыше одного из зданий. Основные силы сосредоточены в центральном районе, около водоема, огороженного кустами и валунами.

К этому моменту рекомендуем нанять механика, который бы мог чинить вещи — благо ноутбук полнос-



тью функционален и связь с MERC и AIM восстановлена. Трофеев будет много (впрочем, почему «будет»? — уже на данный момент все слоты должны буквально ломиться от всевозможных предметов), и хотя большая часть уйдет на продажу Раулю, однако лучшее вы, разумеется, оставите себе. Ну а чтобы поддерживать стволы и остальную экипировку в отличном состоянии, необходимо осуществлять своевременный ремонт. Тут хорошо работает проверенная тактика — на каждого наемника отводится по два комплекта вооружения: пока один находится в ремонте, использует второй и наоборот.

Штурм лучше всего вести с юго-западной части сектора, двигаясь по направлению к центру. Основной бой грянет около водоема — тут лучше занять оборону на крышах юго-западного и юго-восточного зданий. С последним зданием будьте очень осторож-

ны — напротив расположился элитный снайпер (снайперская винтовка H&K P5G1, наносимые повреждения — 38, эффективная дистанция стрельбы — 80), которого необходимо снять в первую очередь. Не торопитесь — противников очень много, поэтому самой эффективной оказывается тактика медленного и тщательного отстрела.

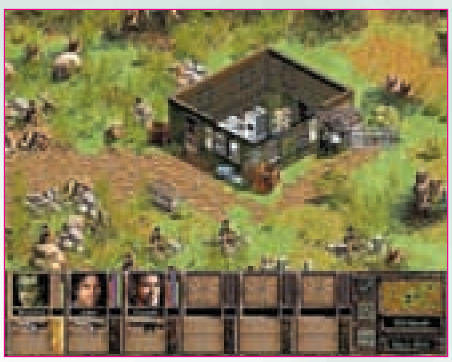
Когда последний боец противника падет в предсмертной агонии, посетите магазин Рауля — очень злачное местечко, где можно покупать и продавать оружие и боеприпасы. Закупайтесь по полной программе — конкурентов у Рауля нет. Поговорите с торговцем, и он расскажет про пищаль — старинную пушку, за которую он готов предоставить пятидесятипроцентную скидку при покупке замечательного оружия Barrett (наносимые повреждения — 44, эффективная дистанция стрельбы — 150!), которое на данный момент продается за кругленькую сумму — $11.000. Пищаль находится в смежном секторе H11, и достать пищаль не составит труда (см. тактику следующего сектора), однако для успешного завершения квеста потребуется один хитрый маневр. Когда вы принесете антиквариат, Рауль предложит всего лишь $1 (это не очепятка). Ни в коем случае не соглашайтесь — это загубит все задание! Вместо этого заберите предмет назад и понаблюдайте за тревожной реакцией Рауля. Момент истины настал — теперь хитрый торгаш предложит совершенно иную сумму, а главное — скинет приблизительно полцены за вожделенный Barrett.

После зачистки сектора продолжайте двигаться дальше — на север, в последний сектор города.

СЕКТОР *H11*

Местность: Варрез
Противники: 13 бойцов
Мирное население: отсутствует
Трофеи: Квестовая пищаль для Рауля, ядра, вооружение элитных бойцов противника, компаунд 18, пружина, трубка, клей, деньги.
Тактика: Средний по сложности сектор. Основные силы противника сосредоточены в центральной и северо-восточной частях локации. Хлопоты могут доставить элитные бойцы, занявшие оборону в домиках — тут уж придется повозиться. Ситуацию дополнительно усугубляет снайпер, оккупировавший крышу здания на северо-западе.

Разбив охрану, отправляйтесь в северо-восточную часть сектора и найдите в шкафу рядом с входом в дом пищаль, о которой говорил торговец Рауль.



Возьмите этот бесценный антиквариат, а также ядра к нему и со всем этим добром возвращайтесь к Раулю. Еще раз напомним, что продавать пищаль за $1 ни в коем случае нельзя — тогда не будет засчитано выполнение задания, и вы лишитесь обещанной королевской скидки в полцены!

После зачистки сектора продолжайте двигаться дальше — на запад.

СЕКТОР *H10*

Местность: леса
Противники: 10 бойцов
Мирное население: отсутствует
Трофеи: LAW, CAWS, вооружение элитных бойцов противника.
Тактика: В принципе, в данный сектор можно и не заглядывать — если только вас не прельщает ручной противотанковый гранатомет, а также боевой опыт, полученный от уничтожения десятка бойцов противника. Никаких иных «достопримечательностей» в этой локации нет. Сложность штурма невысокая, так как обилие деревьев позволяет легкой отыскать надежные укрытия.

После зачистки сектора продолжайте двигаться дальше — на юг, а потом на юго-восток.

СЕКТОР *J11*

Местность: леса
Противники: 16 бойцов
Мирное население: отсутствует
Трофеи: Steyr AUG, TAR 21, M-14, Mortar, гранаты, Spectra vest, Spectra helmet, керамические пластины, вооружение элитных бойцов противника.
Тактика: Очень неожиданной и эффективной оказалась тактика закидывания противника гранатами. Если аккуратно добраться до центральной части сектора, двигаясь с севера на юг, то перед наемником будет открываться замечательный вид на дом, рядом с которым кучкуются бойцы противника. Спрятавшись за деревьями, начинайте угощать охрану парализующими гранатами, благо в последних дефицита никогда не наблюдается. В какой-то момент сдетонируют мины, заложенные рядом с домом, что всерьез облегчит задачу. Ну а после можно браться и за обычное оружие и боевые гранаты.

Чуть сложнее будет уничтожить охрану внутри дома, а также снайпера на крыше. Кроме того, не забывайте о минах, которые установлены с западной стороны здания.



После зачистки сектора продолжайте двигаться дальше — на восток.

СЕКТОР *J12*

Местность: леса
Противники: 14 бойцов
Мирное население: отсутствует
Трофеи: Миномет, компаунд 18, TAR, вооружение элитных бойцов противника.
Тактика: Достаточно безликий и простой сектор. Основные силы врагов сосредоточены в центральной части карты. Старайтесь не принимать бой на их территории, где отсутствуют надежные укрытия.

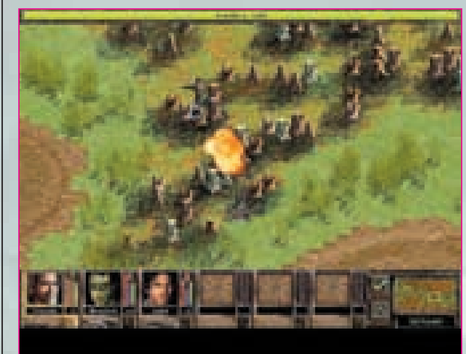


Вместо этого вытягивайте вражеских бойцов к кромке леса, откуда наиболее удобно вести отстрел. Особое внимание уделите минометчику — этого необходимо снять за один ход, иначе раздастся характерный звук, удивительно гармонично перекликающийся со звуками похоронного марша...

После зачистки сектора продолжайте двигаться дальше — на север.

СЕКТОР *I12*

Местность: леса
Противники: 16 бойцов
Мирное население: отсутствует
Трофеи: Spectra vest, миномет, компаунд 18, вооружение элитных бойцов противника.
Тактика: Достаточно «проходной» и несложный сектор. Держитесь подальше от дороги и высматривайте бойца в камуфляже, вооруженного миноме-



том. Его, понятное дело, необходимо уничтожить за единственный ход.

После зачистки сектора продолжайте двигаться дальше — на восток.

СЕКТОР *I13*

Местность: заброшенная шахта
Противники: отсутствуют
Мирное население: наемник Биггинс
Трофеи: различные предметы экипировки взрывника.
Тактика: Врагов в данном секторе нет, зато в наличии имеется старый вояка Биггинс — немного заносчивый и хвастливый взрывник. Однако, несмотря ни на что, свое дело он знает туго, и поэтому портить с ним отношения не рекомендуем. В плохом расположении духа Биггинс может взорвать



вход в шахту, что не смертельно, однако не есть хорошо.

Куда более перспективным решением является рекрутирование старого солдата, не знающего слов любви. Однако тут есть неприятный побочный эффект — в отличие от других неигровых персонажей, Биггинс потребует за свои услуги в качестве наемника $3.500 — не очень большая сумма, но все же... Рекомендуем использовать Биггинса в качестве взрывника и механика.

Ломиться в логово Биггинса не нужно — все вокруг заминировано и готово взорваться. Точно так же не



нужно игнорировать оклики бойца, иначе он просто нажмет кнопку дистанционного взрывателя.

После зачистки сектора продолжайте двигаться дальше — на юг.

СЕКТОР *J13*

Местность: электростанция
Противники: 25 бойцов
Мирное население: отсутствует
Трофеи: три противотанковых гранатомета, VAL, компаунд 18, бустеры, керамические пластины, FN-FAL, вооружение элитных бойцов противника.
Тактика: Один из самых сложных секторов в игре. Именно из закрытого подземного хода, идущего от электростанции, можно добраться до конечного пункта назначения — ракетной базе, расположенной в секторе К15.

Штурм может происходить двумя путями: либо обычной атакой из смежного северного сектора, либо путем проникновения в сердце электростанции через ход от заброшенной шахты. Нам больше по нраву пришелся второй вариант, который может быть даже чуть сложнее, но несомненно изящнее. На нем-то и остановимся.

Отрицательная сторона «подземной» атаки — невозможность вернуться назад тем же путем. Положительный — отсутствие необходимости прорываться через отлично охраняемый контрольно-пропускной пункт или экспериментирования с колючей проволокой под напряжением. Используйте взрывчатку и займите оборону так, чтобы видеть как на ладони близлежащую территорию электростанции. Не жалейте патронов и гранат, однако самое мощное вооружение (минометы да гранатометы) приберегите — еще пригодятся.

После уничтожения всей охраны электростанции примитесь за подготовку к финальной серии сражений. Первым делом подорвите вентилятор в восточной части сектора — именно через открывшийся проход можно попасть к сектору К15. При этом учтите, что путь пройдет через подземные туннели, охраняемые элитными бойцами.

Соберите лучшую экипировку, отремонтируйте оружие, обработайте раны — и в последний бой. Как ни странно, он окажется не таким уж и трудным. Держайте и не забывайте сказать каждому из поверженных врагов, что Мэджик передавал им большой привет...



P.S. В подземельях можно лечиться, производить починку предметов и так далее.

P.P.S. Старина Мигель умирает от рака легких — как он сам грустно пошутил в своем последнем письме: «Не брали пули-дуры, а вот теперь лежи да помирай от дурацких сигарет...».

СИ *TACTIX*

ПОЛЕЗНЫЕ РЕЦЕПТЫ

Часть предметов в «Цене Свободы» можно комбинировать между собой.
Речь идет не о банальных соединениях лазерного прицела и какого-нибудь оружия, нет. Вы можете объединять совершенно различные по назначению предметы, которые после комбинирования превращаются в крайне полезные вещи. Ниже представлен неполный список основных «рецептов»:

1 Алюминиевая трубка + Пружина = Возвратный болт. Уменьшает на 1-2 единицы AP, расходуемые на выстрел. Крепится навсегда, ремонтируется.

2 Шнур + Банка из-под газированной воды = Простейшая сигнализация.
Устанавливается на двери и предупреждает о появлении посторонних громкими шумом.

3 Стальная труба + Скотч + Клей = Насадка. Увеличивает дальность стрельбы на 10 единиц (клеток). Крепится навсегда (при интенсивной стрельбе может отвалиться), ремонтируется.

4 Рентгеновский детектор + Дисплей + Батарейки = Детектор перемещений. Позволяет видеть врагов на карте — очень полезная вещь.

4.1 Дисплей от игры + Проволока = Дисплей.

4.2 Рентгеновская трубка + Приставка к джойстику + Жвачка = Рентгеновский детектор.

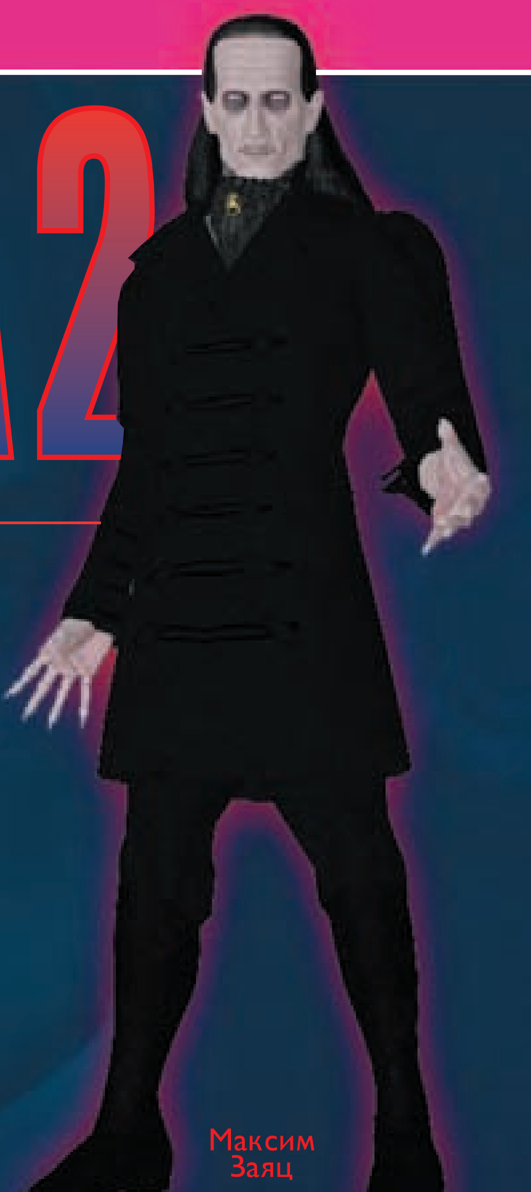
5 ТНТ + циклонит = Взрывчатка

6 С1 + циклонит = С4

7 ТНТ + Скотч + Платиновые часы = ТНТ с часовым механизмом.



ДРАКУЛА 2

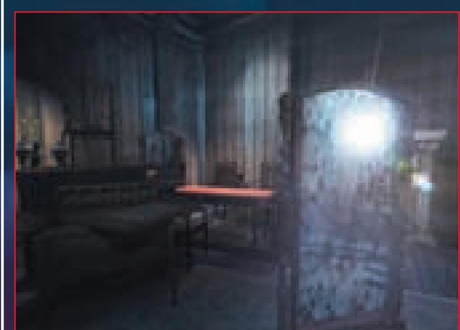


Максим Заяц

Карфакс

Оказавшись перед особняком Дракулы, идем к правой стороне сада, ближе к стене, раздвигаем ветки и забираем предмет, закрепленный в центре барельефа. Возвращаемся к дому, по дороге забрав масленку, которая закопана в землю у основания дерева справа. Спускаемся в пустой бассейн, который находится слева от крыльца, и берем предмет, находящийся в центре барельефа. Поднимаемся по лестнице к двери дома, открываем ее ключом и заходим в зал.

Поднимаемся вверх по лестнице и в центре балкона открываем дверь, ведущую в комнату Дракулы. Заглядываем в ящик стола — нам нужно забрать оттуда компас, цилиндр, записную книжку Дракулы и свечу. Из сундука мы достаем телескоп и подсвечник, после чего переходим к комоду, на котором лежат три металлические коробки. Открыв коробку с надписью «Стикс», мы забираем оттуда жетон, перфоленту для органа и коробок со спичками. Присмотревшись повнимательнее к висящей над комодом гравюре Карфакса, мы забираем спрятанный за ней документ (позднее он поможет нам решить головоломку и заполнить во-



дой пруд в саду). Теперь заходим за ширму и устанавливаем подсвечник на ящик. Совмещаем в inventory коробок спичек и свечу. Теперь свеча зажжена. Помещаем зажженную свечу в подсвечник и забираем ключ, висящий на стене справа.

С помощью этого ключа мы наконец-то можем открыть запертую дверь. В следующей комнате мы находим тело Пибоди и снимаем ключ у него с пояса. В этот момент в комнату врывается монстр, который с легкостью выбил дверь и теперь как раз собирается сожрать Джонатана. Времени у нас не так уж и много. Совмещаем в **inventory** пистолет и пули, разворачиваемся и стреляем в замок двери, ведущей в кладовую. Заходим внутрь, сразу же разворачиваемся и двигаем комод для того чтобы надежно забаррикадировать дверь (в противном случае монстр в считанные секунды ворвется в комнату и убьет Джонатана). Подходим к стулу, стоящему возле камина, и переносим его под ярко освещенное окно справа. Заглядываем в камин, забираем еще один предмет из центра барельефа, а также стоящую справа кочергу. Встав на стул, мы с помощью кочерги отдираем доски, которыми забито окно, и яркий дневной свет разливается по комнате. Забрав стоящее возле двери зеркало, мы переносим его в центр комнаты так, чтобы оно отражало свет. Теперь можно отодвинуть комод и впустить монстра в комнату. Отраженный зеркалом свет касается чудовищного зверя, и тот немедленно рассыпается в прах. Забрав второй зеркало, мы возвращаемся в комнату Дракулы и устанавливаем его напротив дверного проема, в котором стоит второй монстр. Еще одно чудовище уничтожено.

Но рано праздновать победу. Теперь мы можем выйти из комнаты, но внизу в холле нас поджидают сразу три монстра. Быстро идем налево до конца балкона и прыгаем на люстру. Раскачиваясь, она отражает солнечный свет, который уничтожает чудовищ. Вновь оказавшись в холле, мы подходим к заколоченной досками двери, ведущей в подвал (она находится слева от лестницы). Оторвав доски с помощью кочерги, мы заходим в подвал и отодвигаем стоящий справа ящик. Под ним лежат кусачки. Подобрав их, мы двигаем ящик обратно и забираем из центра спрятанного между двумя коробками барельефа очередной загадочный предмет. После этого мы можем с чистой совестью возвращаться в сад и приступать к решению головоломки.

Слева от пустого бассейна находится небольшой постамент. Перекусив кусачками цепь, удерживающую решетку, и смазав заржавевшие петли маслом из масленки, мы получаем доступ к весьма загадочному механизму. Положив в центр найденный за гравюрой Карфакса документ, мы поливаем его маслом из масленки, для того чтобы проявить весь текст. После этого нам необходимо расположить те самые ключи, которые мы забирали из различных барельефов, и диски с символами в определенном порядке, который описан в документе:

Поз1 Поз2 Поз3
Поз6 Поз5 Поз4

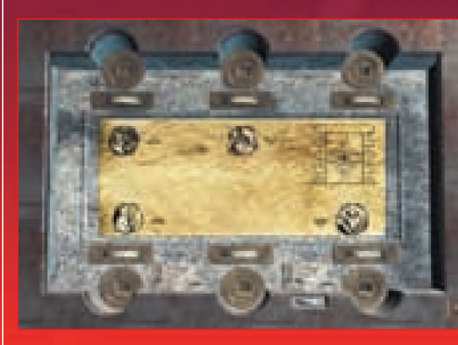
Порядок в inventory (по часовой стрелке):

1-ый Ключ — Поз6
2-ой Ключ — Поз2
3-ий Ключ — Поз1
4-ый Ключ — Поз4

Положение дисков

Поз1 — Треугольник, направленный вверх
Поз2 — Треугольник, направленный вниз
Поз4 — Перечеркнутый треугольник, направленный вниз
Поз6 — Перечеркнутый треугольник, направленный вверх

Повернув колесо внизу постамента, мы заполняем пруд водой. Одновременно запускается механизм, который открывает металлическую дверь внутри подвала. Отправляемся туда и видим, что дверь слева от входа теперь действительно разблокирована. Открыв ее, мы попадаем в канализацию.



Канализация

Свернув налево, мы идем по туннелю и затем карабкаемся вверх по лестнице. Выбравшись из канализационного люка, мы оказываемся перед входом в лечебницу для душевнобольных.

Лечебница *Карфакса*

Постучавшись во входную дверь, мы заходим внутрь, и Билл, помощник доктора, сообщает Джонатану о том, что его уже давно ждут. Помимо самого доктора Сьюарда, в кабинете находится Мина. Поговорив с ней и с доктором, мы отправляемся исследовать Хайгейт. Для того чтобы Джонатан мог пробраться туда незамеченным, Сьюард дает ему ключ от двери, ведущей в канализацию. Выйдя из кабинета, мы открываем этим ключом дверь, которая находится справа за столом.

Канализация

И вот мы отправляемся в Хайгейт. Заблудиться здесь довольно сложно — существует всего лишь один путь, через второй туннель справа. Захватив с собой веревку, висящую на правой стене сразу после поворота, мы подходим к пульту управления. Подобрав сломанный вентиль, лежащий на земле перед ним, мы идем дальше, пока путь нам не преграждает небольшой отстойник. Совместив в inventory сломанный вентиль с веревкой, мы перекидываем его на другую сторону. В результате падает металлическая лестница, по которой мы можем перебраться на другую сторону. Открыв лежащую на земле коробку с инструментами, мы достаем оттуда гаечный ключ и возвращаемся к пульту.

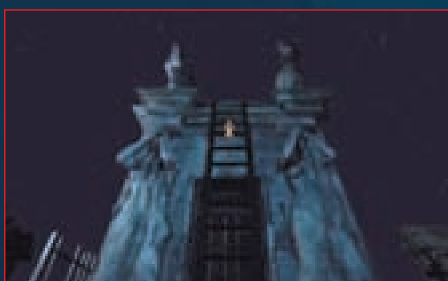
Напротив него на стене имеется еще один вентиль. Открутив его с помощью гаечного ключа и забрав с собой, мы возвращаемся к отстойнику и, дойдя до середины лестни-

цы, поворачиваемся к правой стене и с помощью гаечного ключа закрепляем все тот же вентиль на новом месте. Повернув вентиль, мы спускаем воду. Переходим на другую сторону отстойника (туда, где лежит ящик с инструментами), разворачиваемся и забираем лестницу. Ее необходимо установить у стены справа так, чтобы мы могли спуститься по ней вниз. Лестницу мы вновь забираем с собой, проходим в соседний отстойник и вновь устанавливаем ее у стены. Карабкаемся наверх, стреляем из револьвера в замок канализационного люка над головой и выходим на кладбище Хайгейт.

Хайгейт

На углу справа от больших ворот к стене прикреплена лестница. Использовав ключ, который мы нашли на теле Пибоди, открываем замок и забираем лестницу с собой. Если, стоя возле канализационного люка, повернуться лицом к воротам, в проходе слева от нас будет большой склеп, на крыше которого установлены две статуи волков. Прислонив к нему лестницу, мы забираемся наверх и находим там небольшой портфель. В нем лежат распятие и осиновый кол. Забрав их с собой, спускаемся вниз и встречаемся с Пибоди, который теперь стал вампиром. Напугав его распятием, мы спрыгиваем следом за ним в могилу и вбиваем в грудь вампиру осиновый кол. После этого нужно обыскать одежду Пибоди. В его карманах мы находим часы и блокнот, в котором говорится о том, что некий таинственный незнакомец заходил в один из склепов в шесть утра.

И вновь мы забираемся на склеп со статуями волков. Достав компас, мы поворачиваемся на северо-запад и щелкаем курсором в виде увеличительного стекла по самому подозрительному склепу. После этого мы дос-



таем часы Пибоди. Почти шесть утра! Достаем телескоп и направляем его на склеп. Как раз вовремя — мы успеваем увидеть графа Дракулу, который делает что-то со статуей справа от входа, и затем скрывается внутри склепа. Спускаемся вниз и пытаемся последовать за ним. Подойдя к склепу (если стоять возле канализационного люка лицом к воротам, он находится справа), мы нажимаем на глаз статуи справа от входа. В этот момент оживают три каменные горгулы. Они издают какой-то странный звук, и в результате Джонатан на несколько часов теряет сознание. Придя в себя, он спешно возвращается в лечебницу доктора Сьюарда.

ЛЕЧЕБНИЦА

Самого доктора сейчас нет на месте, и у нас появляется прекрасная возможность немного похозяйничать у него в кабинете. Подойдя к столу Сьюарда, мы открываем левый ящик и достаем оттуда стетоскоп. После этого нужно щелкнуть курсором в виде увеличительного стекла по фонографу. Мы слушаем последнюю запись, которую сделал доктор Стьюард прежде чем его и Мину похитил граф Дракула. Подойдя к камину, мы подбираем лежащее возле окна обручальное кольцо Мины и повнимательнее приглядываемся к висящей на стене картине. За ней скрывается сейф. Поочередно увеличивая каждое из четырех колес, мы устанавливаем стетоскоп в левом нижнем углу экрана и, ориентируясь по щелчкам, подбираем код:

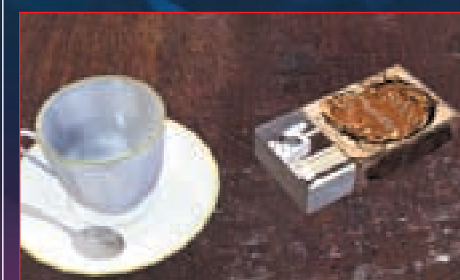
Колесо1 Колесо2
Колесо4 Колесо3

Колесо1 — Цифра 8
Колесо2 — Цифра 3
Колесо3 — Цифра 6
Колесо4 — Цифра 4

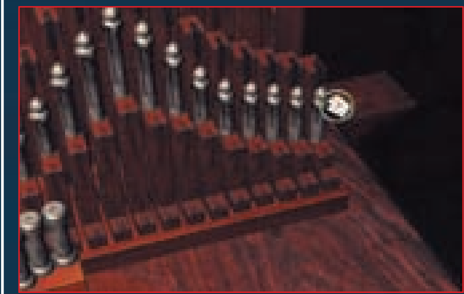


Сейф открывается, и мы достаем оттуда талисман Дракона. В сумке лежат негативы, еще один восковой цилиндр для фонографа, чесночная настойка и записная книжка доктора. Забрав все это с собой, мы читаем досье Хопкинса и забираем оттуда ключ от его палаты. Вернувшись к столу доктора Стьюарда, мы убираем первый цилиндр фонографа в футляр, а на его место устанавливаем запись, найденную в сейфе. Со второй попытки нам удается прослушать ее до конца. Итак, в процессе приготовления настойки против вампиров ее температура должна равняться 35 градусам. Возвращаемся в прихожую и заходим в дверь справа.

Спустившись вниз в помещение для больных, мы подходим к столу и забираем лежащий на блюдечке кусок сахара. Положив его в inventory в спичечный коробок, мы укладываем этот коробок на стол и ждем, пока на сахар сядет муха. После этого мы забираем коробок со стола и идем к больничным палатам, больше всего напоминающим тюремные камеры. Хопкинс сидит за третьей дверью справа. Открыв замок с помощью ключа, найденного в его личном деле, мы пытаемся установить контакт с сумасшедшим, подарив ему нашу муху. Хопкинс весьма разговорчив, вот только упоминание о Мине его явно расстраивает. Выйдя из палаты, мы поворачиваем направо и заходим в лабораторию (дверь в конце коридора). Здесь нас поджидает Билл, неведомо каким образом превратившийся в вампира. Увидев распятие, он в испуге падает в кресло. Для того чтобы окончательно его обезвредить, мы должны приложить крест ко лбу вампира. После этого можно снять ключ у него с пояса и, вернувшись к столу, на котором мы ловили муху, открыть этим ключом ящик. Из ящика мы достаем обыкновенный шприц, после чего

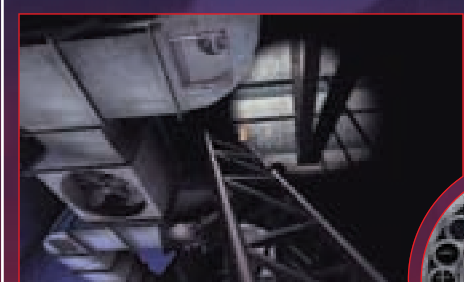


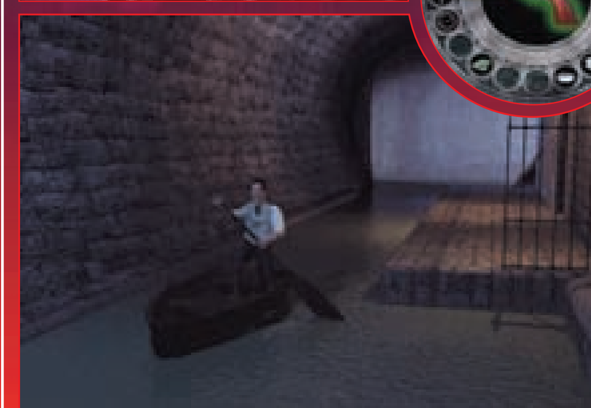
возвращаемся к Биллу в лабораторию и откачиваем у него из правой руки немножечко крови. Теперь нам нужно открыть стоящий в лаборатории комод и приступить к приготовлению противовампирского зелья. Вылив в колбу чесночную настойку из зеленой бутылки, найденной в сейфе, мы добавляем туда кровь Билла и затем ставим пустую бутылку под отводную трубку. Дважды щелкнув курсором «+» справа от горелки, мы ждем, пока жидкость нагреется до температуры 35 градусов, и сразу же после этого щелкаем один раз слева курсором «-» — чтобы, не дай Бог, не перегреть полезное снадобье. Через некоторое время химическая реакция заканчивается, и средство против вампиров выливается в зеленую бутылку. В inventory мы совмещаем ее с револьвером, создав в итоге особые пули, эффективные против вампиров (пистолет при этом начинает светиться зеленым светом). Мы возвращаемся в палату к Хопкинсу и получаем его очки взамен кольца Дракона. В дальнейшем с помощью этих очков мы сможем видеть не хуже любого вампира. Ну а сейчас в кабинете доктора Сьюарда звонит телефон, и мы торопимся ответить на звонок... графа Дракулы. Закончив разговор, мы возвращаемся обратно в лабораторию и убеждаемся в том, что за время нашего отсутствия Хопкинс с Биллом ухитрились сбежать. На месте кресла теперь находится металлический люк, через который мы спускаемся в канализацию.



Канализация

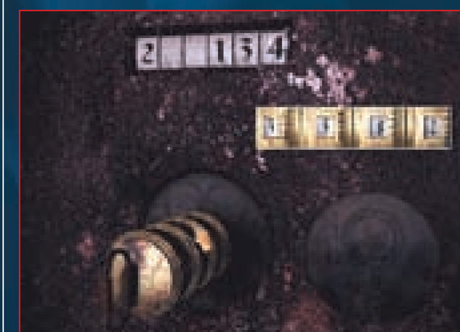
Пройдя по тускло освещенному туннелю, мы сворачиваем направо и вскоре выходим в основной коридор. Путь слева преграждает решетка. Сворачиваем направо и надеваем очки Хопкинса для того чтобы увидеть следы на полу туннеля. Вскоре, однако, они исчезают, и мы подходим к пульту, на котором нужно повернуть рычаг. После этого мы разворачиваемся, надеваем очки и готовимся к бою с милягой Биллом. Выстрелив в красную точку, которая находится у него напротив сердца, мы переходим в следующий туннель и вскоре видим металлическую дверь в стене справа. Слева от двери в стене виднеется металлическая панель. Для того чтобы открыть ее, достаточно потянуть за кольцо в центре, после чего перед нами появляется своеобразный счетчик, круг с замочной скважиной и некий таинственный знак. Попробуем разобраться, что к чему. Заглянув в inventory, мы забираем металлический цилиндр и вставляем его в замочную скважину. Теперь, заглянув в inventory еще раз, мы можем обнаружить тонкий ключ со странными прорезями в одной из ячеек слева. Использовав его на дневнике Дракулы (красная книга), мы принимаемся разгадывать очередную головоломку. Итак, ключ необходимо положить так, чтобы острым концом он указывал на знак, изображенный справа от замка. После этого мы выписываем в ряд цифры, установленные на индикаторе (2 _ _ 1 3 4), а под ними — цифры, появившиеся в прорезях ключа после того как мы использовали очки Хопкинса (иконка в правом нижнем углу экрана) — 5 1 0 3 8 2. После этого мы вновь забираемся в inventory и щелкаем курсором в виде увеличительного стекла по цилиндру, из которого мы вынули ключ, и начинаем собирать шифр. Первая цифра на индикаторе — двойка — соответствует цифре пять из дневника. Это означает, что ВТОРАЯ цифра кода — 5. Вторая и третья ячейки индикатора пусты, на четвертой выпала цифра один. Это означает, что соответствующая ей цифра 3 из дневника должна находиться на первом месте в шифре. Действуя подобным образом, мы собираем весь шифр замка и выставляем его на цилиндре. В inventory мы вновь вставляем ключ внутрь цилиндра, а затем вставляем всю эту конструкцию в замочную скважину. Дверь открывается, и мы попадаем в кинотеатр «Стикс» (цилиндр необходимо забрать с собой).





«Стикс»

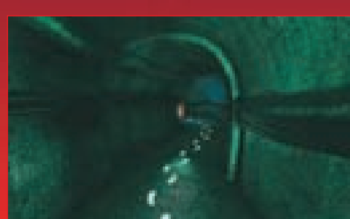
Пройдя по коридору, мы попадаем в кинозал. Подходим к проектору, рядом с которым стоит манекен Дракулы, и бросаем в щель найденный в металлической коробке с надписью «Стикс» жетон. Нам показывают довольно-таки неприятный фильм о том, как граф Дракула похищает Мину. После этого мы должны отыскать в одном из углов кинозала орган и установить в него перфоленту (ячейка находится в правом верхнем углу). Джонатан вдыхает газ, идущий из труб органа, и падает без сознания для того чтобы очнуться... в покоях трансильванского замка графа Дракулы! Джонатан привязан к кровати, рядом с которой стоит сам граф, который коротко и доходчиво объясняет ему всю безвыходность сложившейся ситуации и требует отдать кольцо Дракона. В обмен на жизнь, разумеется. Джонатан, естественно, отказывается, и Дракула в раздражении покидает комнату. По идее, ему на смену должна была появиться толпа хищных тварей, которые в мгновение ока превратили бы Джонатана в вампира... но вместо этого в комнате появляется наш старый знакомый Хопкинс, который сообщает Джонатану о том, что он спрятал амулет Дракона на кладбище Святого Георгия, и довольно быстро уходит. После этого нам нужно достать заброшенный графом под кровать пистолет и выйти из комнаты (выходить без оружия крайне не рекомендуется — в этом случае Джонатана почти сразу же убьют).

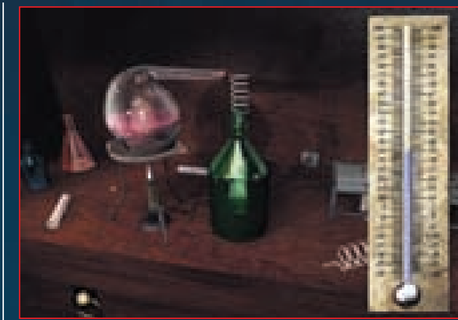


Позвольте-ка, а где же замок? Оказывается, мы находимся в одном из павильонов личной киностудии графа. Кстати, один из его подручных сейчас как раз поджидает нас в дальнем конце коридора. Не теряя ни секунды, надеваем очки Хопкинса для того чтобы увидеть красную точку на сердце вампира, и стреляем в нее из пистолета. Теперь можно немного перевести дух и зайти в павильон.

Похоже, на этот раз доктору Сьюарду не повезло по-крупному. Забравшись на платформу справа от дракона, мы открываем дверцу пульта управления и поворачиваем рычаг. Манекен Дракулы внезапно оживает и начинает двигаться по направлению к нам. Выхватив меч из статуи дракона слева, мы наносим удар и фактически отрубаем роботу голову, что, впрочем, не производит на него ни малейшего впечатления. Джонатан перебегает на другую сторону платформы и с помощью меча перерезает канат. Оказавшись на верхнем ярусе, мы поднимаем канат с крюком и рукоятку, лежащие на полу слева от лестницы. После этого мы карабкаемся по лестнице наверх и останавливаемся возле устройства, управляющего лесами. Вставляем в механизм рукоятку и поворачиваем ее. Однако именно в этот момент робот Дракулы, воспользовавшись подъемником, швыряет в механизм балку, и рукоятка падает вниз. Мы оказались в ловушке на этом мосту.







Проходим до конца моста и в темноте перерезаем канат справа. Одна из металлических конструкций падает вниз, и мы получаем возможность вскарабкаться по ней к одному из люков вентиляционного туннеля. Забравшись внутрь, мы ползем по нему до тех пор, пока не натыкаемся на здоровенный вентилятор. Для того чтобы остановить его, придется пожертвовать нашим мечом. Проползаем мимо остановившегося вентилятора и на пересечении движемся налево. Свернув за угол, мы находим торчащий из замка решетки граненый ключ. Забрав его, мы возвращаемся к развилке и на этот раз ползем направо. Открыв решетку в конце туннеля, мы видим робота Дракулы. Подцепив его веревкой с крюком, мы поднимаем робота к вентилятору, который окончательно выводит нашего противника из строя.

Спрыгиваем вниз, открываем пластинку на груди у механического Дракулы и достаем из-под нее основную деталь — небольшой камертон. После этого необходимо повнимательнее осмотреть правую руку робота. Отделив кисть от остальной руки, мы поворачиваем ее и активируем скрытый механизм. В результате на конце одного из пальцев робота появляется ключ. Забрав его с собой, мы заходим внутрь подъемника и активируем его, установив ключ в скважину на стене справа. Мы поднимаемся в кинозал.

Сьюард уже ждет нас, но для него, похоже, все кончено. Доктор отдает Джонатану ключ от своей лаборатории и просит отдать ему наш пистолет. Он готов пожертвовать своей жизнью для того чтобы уничтожить логово Дракулы и просит нас продолжить начатое им дело. Мы поднимаемся к органу и используем очки Хопкинса для того чтобы увидеть светящуюся секретную кнопку. Нажав на нее, мы открываем проход в канализацию. Стоит нам войти в него, как Сьюард стреляет в баллон с топливом, стоящий под кинопроектором. Кинотеатра «Стикс» больше не существует.

Канализация

Сев в привязанную у берега лодку, мы щелчком мыши отправляем ее в недалекое плавание, размышляя о новой миссии Джонатана — об уничтожении Карфакса. Причалив к берегу, мы вскоре находим дверь с кодовым замком и, следуя уже знакомой нам системе, определяем и устанавливаем на цилиндре новый шифр — 8462. После этого дверь открывается, и мы вновь попадаем в старый дом графа Дракулы.

Карфакс

Краткая инструкция по подготовке пожара в отдельно взятом доме... Из подвала мы забираем три покрытых тряпкой ящика и укладываем их под лестницу в главном холле. Щелкнув по ящикам курсором в виде увеличительного стекла, мы находим в них топор, кувалду и ножницы. Забираем инструменты с собой и поднимаемся в комнату Дракулы. Здесь нужно использовать кувалду для того чтобы разломать на куски письменный стол и забрать с собой все что от него осталось. Переходим в соседнюю комнату (туда, где раньше находилось тело Пибоди) и с помощью ножниц срезаем с окна занавески. Подняв их с пола, мы возвращаемся в комнату Дракулы и, заглянув за ширму, снимаем с подсвечника погасшую свечу. Спускаемся вниз, в подвал, и разрубаем топором старый гроб Дракулы, лежащий справа. Забрав с собой обломки, мы выходим в холл и аккуратно раскладываем по ящикам все имеющиеся у нас горючие материалы — обломки досок и обрывки занавесок. После этого в inventory необходимо зажечь свечу с помощью спичек и затем бросить ее на ящики.

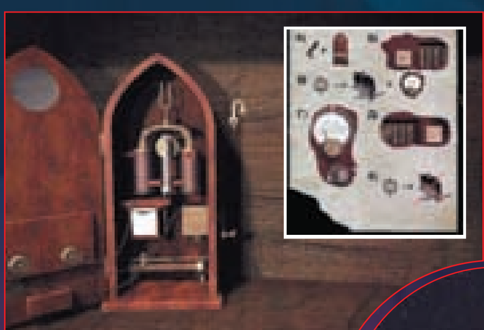
Дракула почти что смеялся... Огонь заблокировал выход из подвала, в котором находится Джонатан. Нам необходимо найти другой путь для того чтобы выбраться из горящего дома. Свет от огня падает на дальнюю стену подвала и освещает небольшую нишу, которая находится слева от запертой двери. В нише лежит ключ! Открыв дверь, мы проходим вперед и поворачиваем вентиль на стене справа. Резервуар наполовину заполняется водой, в которую нам, увы, предстоит нырять. Прыгаем вниз. Следующий этап необходимо точно рассчитать по времени, потому что запаса воздуха в легких у Джонатана хватает ненадолго. Сохраняем игру, ныряем в воду, подплываем к сваленной в дальнем углу куче хлама и отодвигаем ее в сторону. Под ней находится еще один вентиль. Поворачиваем его,



сразу же разворачиваемся и плывем обратно. Не так-то просто найти обратный путь, особенно когда у нашего героя остается так мало времени. Всплыв на поверхность и отдышавшись, мы убеждаемся в том, что теперь резервуар полностью заполнен водой. Плывем в небольшой туннель, который расположен в дальней стене помещения и до которого теперь мы уже можем добраться — и через некоторое время выбираемся из канализационного люка прямо перед входом в лечебницу для душевнобольных. Заходим внутрь.

Лечебница

Мы отправляемся в лабораторию. Открыв большой шкаф ключом, который отдал нам доктор Сьюард, внизу за занавеской



мы обнаруживаем небольшую фотолабораторию. Поместив имеющийся у нас негатив под увеличитель, мы включаем красный свет (кнопка находится примерно посередине экрана) и щелкаем по конверту справа, чтобы положить под увеличитель лист фотобумаги. Теперь необходимо включить сам увеличитель, а затем перенести непроявленную фотографию в стоящую справа ванночку с проявителем. Щелкнув по готовому снимку курсором в виде увеличительного стекла, мы видим три прибора, на каждом из которых выставлено определенное значение — 8 для проводника, 4 для трубки электролиза, 7 для амперметра.

На полке сверху находится разобранный аппарат доктора Сьюарда. Ознакомившись с лежащей рядом с ним инструкцией (перевернуть ее мы можем в inventory), приступаем к сборке устройства для уничтожения вампиров. Весь процесс следует проводить точно в указанном порядке — всего одна неправильно размещенная деталь приведет к тому, что устройство не будет функционировать. Прежде всего, мы устанавливаем деталь, похожую на электромагнит в форме подковы. Увеличив ее, мы устанавливаем индикатор на отметку 8. Вторая деталь — трубка с электролитом — размещается немного ниже. На ней мы выставляем значение 4. Третья часть — амперметр, и четвертая — реостат — устанавливаются последними. Выставив с помощью реостата на амперметре значение 7, мы вынимаем из устройства закрепленную в верхней части антенну и заменяем ее на камертон, извлеченный из груди робота-Дракулы. После этого нам остается захлопнуть крышку прибора, вынуть из него рукоятку (она находится справа) и забрать его с собой. Мы покидаем лабораторию и через люк в полу спускаемся в канализацию.

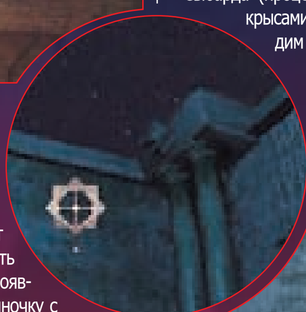
Канализация

Оказавшись в канализации, мы знакомым путем двигаемся по направлению к Хайгейту. Однако через некоторое время путь Джонатану преграждают крысы. Самое время опробовать в действии аппарат доктора Сьюарда. В inventory мы запускаем его с помощью рукоятки, после чего на панели прибора загорается зеленая лампочка. Щелкнув по иконке с изображением прибора курсором в виде увеличительного стекла, мы нажимаем на кнопку в левом нижнем углу приборной панели, для того чтобы перевести устройство в режим приема. После этого мы наводим курсор на скопище крыс, чтобы определить некую загадочную «длину волны» этих тварей. Вновь возвращаемся в inventory и увеличиваем прибор. Теперь стрелка на левом индикаторе отклонилась. Выставив с помощью рукоятки реостата аналогичное значение на правом индикаторе, мы нажимаем на кнопку в правом нижнем углу приборной панели и вновь наводим курсор на крыс. Излучаемые аппаратом волны прогоняют хищных тварей, заставив их укрыться в соседнем туннеле. Мы получаем возможность пройти дальше.

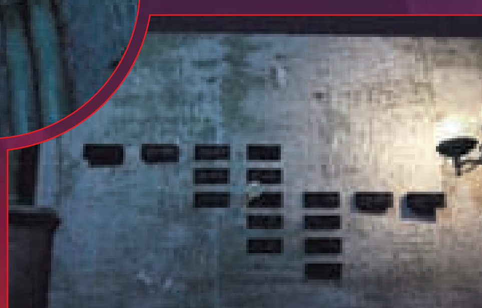
Вновь оказавшись возле пульта управления, мы вставляем в скважину в нижней его части четырехгранный ключ, найденный в вентиляционном туннеле «Стикса». Вдали слышен шум поднимающейся решетки. Нажав на второй рычаг, мы поворачиваем мост в сторону второго туннеля. Пройдя его до конца, мы вновь оказываемся перед небольшим отстойником, перебраться через который нам помогут сваленные справа доски. Оказавшись на другой стороне, мы выбираемся через люк на кладбище Хайгейт.

Хайгейт

На кладбище нам необходимо отыскать стену с благодарственными надписями (черные мраморные доски). Одна из них посвящена Святому Георгию, которого благодарит за защиту Брэм Стокер. Повернув ее, забираем из тайника кольцо Дракона и послание Хопкинса, из которого мы узнаем код, который потребуется нам для того чтобы проникнуть в каменоломни. После этого мы устанавливаем наш супераппарат в режим приема и обследуем кладбище в поисках трех каменных горгулий (две из них находятся на надгробиях в ближнем правом и дальнем левом углу, если считать от канализационного люка, а вот третья спряталась на окружающей территорию стене в дальнем правом углу). Уничтожив их всех с помощью аппарата доктора Сьюарда (процедура аналогична той, что мы проводили с крысами), мы направляемся к склепу Дракулы и заходим внутрь.



Благодаря посланию Хопкинса, найденному позади плиты с благодарственной надписью, мы теперь знаем правильный код:



* верхний левый угол — 9
* верхний правый угол — 2
* нижний левый угол — 7
* нижний правый угол — 8

Набрав правильный код, мы нажимаем на барельеф, и саркофаг отъезжает в сторону, открывая проход в каменоломни. На этом заканчивается первый диск игры.

Продолжение следует...

 Автор: Александр Каныгин

Зима запоMNится всем

в сотрудничестве с www.3dnews.ru
3DNEWS

Как известно, две главные проблемы Росии это дураки и дороги. Сюда же можно добавить и телефонные линии. Сколько великолепных матчей и заездов было проиграно, сколько фрагов и голов затерялось в хитросплетениях этих милых сердцу проводков! Игры становились все навороченней, компьютеры и модемы все быстрей, а линии оставались такими же. Они все так же нагло смеялись над попытками добиться нормальной связи и с явным удовольствием задерживали передачи пакетов данных. Вконец измученные геймеры шли играть в клубы, плюнув в сердцах на все попытки погамиться дома.

Выходов из этой ситуевины немного. Один из них - это смена модема. Сейчас большой выбор модуляторов всех возможных цветов, размеров и фирм, но мне хотелось бы обратить ваше внимание на продукцию ZyXEL. В рядах хорошо известных модемов Omni появились новые «лица» - Omni 56K PCI и Omni 56K Pro. Бурные аплодисменты. Как следует из названия, первый - это вариант для тех, у кого не хватает места в квартире: колонки, клава и мышь врезаны в монитор 5 дюймов. Ну, и модем будет, естественно, внутренний (кстати, при своей компактности Omni PCI ни в чем не уступает своим собратьям, разве что номер определять не умеет, мал еще да соплив, цифр не знает;).

А вот товарищ Omni по прозвищу Pro...Назвать ЭТО модемом язык не поворачивается. Оснащенный жидкокристаллическим дисплеем с подсветкой, цифровым графическим эквалайзером, собственными клавишами управления, умеющий работать автономно при выключенном компьютере в режиме АОНа, зверь на глазах изумленной, бледнеющей и тихо постанывающей публики превращается в комнатный коммуникационный центр.





Вышеозначенная железка базируются на быстром чипе M4, полученном с барского плеча Omni 56K и выполнена в том же стильном iMac дизайне, что и раньше - прозрачный обтекаемый корпус, плавные линии изгибов и просвечивающие провода. Очень, кстати стимулирует: бывало, поймаешь носом пару ракет, поваляешься где-нибудь на q3dm4 на грязном полу - обидно, хоть плачь! А на тебя болванка прозрачная смотрит, светодиодами подмигивает - веселее все же. К тому же счастливые обладатели Omni 56K Pro будут теперь иметь перед глазами диаграмму текущей связи, количество патронов, имена всех игроков, скорость вылета ракеты из ствола (и влета в башку) и погоду на завтра :-P

Какое же отношение все это имеет к нашим Аренным квакам за номером три, Нереальным чемпионатам и Каунтерным страйкам? А совершенно прямое. Не зря и надписи на коробке, и инструкция, и софт к моменту - все на русском языке. Весь ряд Omni не только полностью русифицирован, но и прекрасно адаптирован к «своеобразию» российских линий. Определитель номера работает в российском стандарте, связь не рвется даже при скорости, приближающейся к нулю. На моей домашней линии, например, получаются вполне приличные результаты. На V90 в среднем вяжется на 44000, и пинг в играх особо не скачет.

А вот товарищ Omni по прозвищу Pro...Назвать ЭТО модемом язык не поворачивается. Оснащенный жидкокристаллическим дисплеем с подсветкой, цифровым графическим эквалайзером, собственными клавишами управления, умеющий работать автономно при выключенном компьютере в режиме АОНа, зверь на глазах изумленной, бледнеющей и тихо постанывающей публики превращается в комнатный коммуникационный центр.

ДМИТРИЙ ЭСТРИН estrin@gameland.ru

«Дорогие читатели, вы — уроды!». Примерно так звучало название одной из аналитических статей на американском игровом сайте. Речь шла о плохих продажах Dreamcast на Западе. Впрочем, это название подошло бы буквально к любой аналитической статье для американцев, посвященной их игровым предпочтениям. Позор: до сих пор в чартах продаж в десятке сидят Rollercoaster Tycoon и Who Wants to be a Millionaire! А мы еще ломаем голову над тем, что можно назвать важнейшим событием 2000 года... Великолепные игры, которыми мы восхищаемся и которые любим, сидят в десятке несколько недель, после чего их вытесняет очередная чушь про Барби и оленей! Ладно, покончим с информацией для размышления и перейдем к вашим письмам:

magazine@gameland.ru

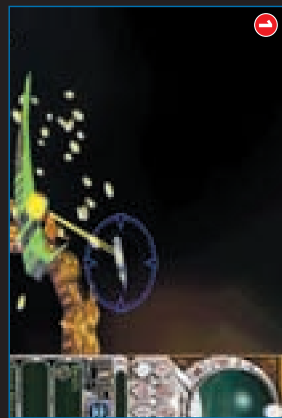
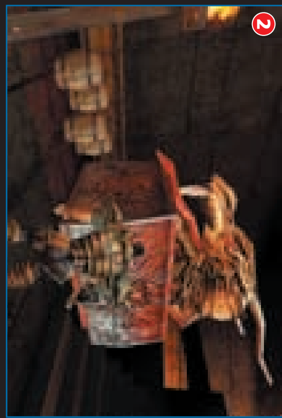
Драсть!
Ну, наконец-то собрался написать тебе, «Страна Игр»! Долго я мучался угрызением совести из-за того, что не собрал все твои номера :-(. Но вот вышел твой коллекционно-юбилейный номерок и я по привычке не смотря в оглавление и не любуясь обложкой, увидев одну лишь надпись «Страна игр», сразу схватил его с прилавка, прибежал домой и опять же по привычке бросился читать. Всю ночь провёл за дословным или дослоговым (если так можно выразиться) твоим изучением, вселенная. Я называю тебя «вселенной», так как обзывать тебя позорным словом «страна» уже просто не прилично! Тот объём работы, выполненной тобой и твоими создателями за все пять лет твоего существования, можно спокойно назвать неисполнимым для других игровых журналов. Кстати, почему бы тебе не переименовать себя на «Вселенную игр»? Это в данный момент будет актуальным. А когда твоя репутация упадёт, если такое вообще может случится, тогда уже можно будет (но всё равно с трудом) называть тебя «Страной».
Ну теперь, когда я, великий провидец, рассказал твоё великое будущее, можно и перейти к общему моему мнению и мнению моих товарищей. К сожалению, у них нет Инета, и, следовательно, е-мыла, и у них нет возможности написать тебе. Ну, возможность то есть, но по простой почте посылать тебе письмо, которое дойдёт до тебя минимум через несколько дней, как-то не очень удобно. Удобнее попросить меня, великого инет-кракера, послать тебя... ой, извините, очепятка. Конечно же послать тебе. Письмо.
Ты, «Страна» — просто супержурнал! Какую бы я страницу не открыл, всегда найдётся хоть что-нибудь, да интересное. Обилие полезной инфы, картинок, супердиск и суперпостер — всё в тебе подобрано и сделано просто на ура. Да и авторы у тебя неплохи. Один Овчинников чего стоит!
И напоследок парочка вопросов.
1) Когда выйдет Final fantasy IX на комп, и выйдет ли вообще?
2) Какой игре будет посвящён твой следующий спецвыпуск (не считая журнала, посвященного «Казакам»)?
Ну вот, в общем то и всё. Спасибо за всё, что ты для нас всех сделала, «Вселенная игр»!

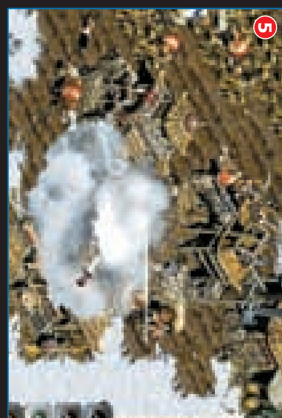
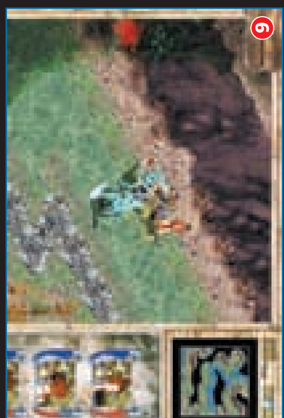


С уважением, к тебе и к твоим создателям,
Макс Панфилов aka jukebox2001.
P.S. Дмитрий Эстрин, пожалуйста, ну, пожалуйста, опубликуй моё письмо в журнале!
P.P.S. Посетите мой сайт — www.jukebox2001.narod.ru. Он

маленький и неинтересный, но всё равно зайдите туда.

Ей-Богу, как-то не удобно даже! Спасибо, конечно, очень приятно, что у нас есть такие фанаты, но... лучше я сразу отвечу на вопросы:
1. Final Fantasy IX обязательно выйдет, но пока не известно когда. Может, Electronic Arts сподобится выпустить игру зимой, может, весной, может, летом и т.д.
2. Пока неизвестно. Многое зависит от наших читателей. Присылайте свои мысли о том, какой спецвыпуск нам стоит сделать.

ДЕМО-ВЕРСИИ:

1 Fading Suns: Noble Armada
Обновленная демо-версия игры в загадочном жанре Space Action/Strategy. Водим боевые корабли, торгуем, сражаемся, строим дипломатические козни...

2 Resurrection
В высшей степени привлекательная трехмерная экшн-ролевка. Красивая, не тормозная, с простым управлением, интересная. Ни малейшего намека на аниме!!! Сыграть обязательно!

3 LUNA: Moon Colony Simulator
Первый в мире трехмерный экономический симулятор. Строим колонию на луне, торгуем с землянами и инопланетянами, вращаем камеру...

4 The Ward
Цивилизация будущего достигла обалденных высот. Знания и технологии развивались с такой скоростью, что вскоре дело дошло до изменения человеческой генетики. Тех, кто избавился таким образом от своих слабостей, называли Творцы...

5 Legend of Millenium
Стратегия в реальном времени. Средневековая Корея, 500-й год до рождества Христова, 3 королевства схватились в смертельной борьбе...

6 Akuma
Демо-версия очередной «восточной» экшн-ролевки. Всем любителям аниме рекомендуется однозначно...

ПАТЧИ:

No Escape Patch 2
Combat Mission v1.1 Patch
Airfix Dogfighter v1.19
No One Lives Forever Editing Tools (v001)
Quake III: Arena Point Release Beta Patch v.1.27h
Fading Suns: Noble Armada Demo Patch

ВИДЕО:

Onimusha
Wizardry 8
Malice
Oddworld: Munch's Oddysee
Sakura Taisen 3

Здравствуй, Страна Игр!
Новогоднего номера я ждал долго, с самого первого анонса. И больше всего я ждал TOP 100 ALL TIME. Люблю я рейтинги, а рейтинги от любимого журнала тем паче. А уж узнать о первом месте среди всех игр не терпелось еще больше. Хотя у всех свои мнения по поводу лучшей игры: один друг поставил на первое место Civilization, подруга поставила туда своего любимого Сапера (Mineswipper из Windows), а я предполагал Тетрис, как самую популярную игру.
И вот, купил я номер, прибегаю домой и начинаю листать журнал сразу на Top100. Долистав до 66 страницы начинаю читать и разочарование охватывает меня. Мне обидно, когда какой-нибудь журналист ругает мою любимую игру, но я на него не особо сержусь — все же он один такой. А вот когда 10 журналистов опускают мою любимую игру, то мне уже не по себе.
На мой взгляд, расценивая игры по всей временной оси, надо смотреть на то, как они показали себя в свое время. Поскольку в наше время, старые игры не идут ни в какое сравнение с современными играми, а ведь в свое время мы неделями играли в X-Com, Civilization, Dune2 (на ней я даже мышку сломал :). А тут что я вижу: Skies Of Arcadia не успела выйти, как уже на 19 место. Негоже. Пускай игра хорошая, но она еще не прошла испытание временем. Тоже касается Metropolis Street Racer.
По общему рейтингу можно и говорить о игровых вкусах редакции. Больше всего мы видим RPG, затем стратегии (как Real-Time, так и Turn-Based) и FPS, далее аркады и гонки, и на последнем месте квесты.
Так же считаю не правильным, что GoldenEye 007 лучше, чем Half-Life, Vampire The Masquerade лучше, чем Eye Of Beholder, Daytona USA лучше, чем Carmageddon, Kingpin лучше, чем Deus Ex. Впрочем это все дело вкуса каждого из нас. Кому-то наверное в жизни ничего не надо, кроме Virtua Cop.
Не понял я так же отсутствия таких шедевров, как: Death Track, Digger, Fallout, Lines, Master of Orion, Pac-Man и т.д. и т.п.
Короче не доволен я. А про то, какой припадок был у меня, когда я узнал, что лучшая игра всех времен и народов — это Warcraft II, я расскажу в следующий раз (когда из морга выпишут).
С уважением, Leaden (leaden@mail.ru)

Top100 по сути своей вещь несерьезная. Есть два относительно объективных показателя того, насколько игра хороша: объем продаж и доход с продаж. Все остальное, на самом деле, наши домыслы. Именно поэтому мы не стали играть в «самое объективное в мире жюри», а просто написали во, что МЫ играем и как МЫ оцениваем то, во что играем. Десять сотрудников редакции составили свои Top20, которые были честно обработаны и превращены в общий Top100. Мой личный Top100 также был бы наверняка другим. Так что можно сказать, что я тоже не сильно доволен. Как и все остальные;-)...

Здравствуйте, «Страна Игр»! Вы мне сообщите, пожалуйста, туда ли я попал? А то хочу Вам написать, а e-mail'a не знаю!:(Я новичок в Вашем деле. Покупаю журнал не часто, но он мне нравится! Вот решил написать (все пишут, а я, что жe?)! Наверное, от критики я воздержусь, так как критиковать совсем не умею! Ну, может, самую малость. :) Я любитель-фанат WarCraft'a и мне очень хочется узнать о третьей его части побольше, только не знаю где! Сколько там рас? Как идут дела? Когда он выйдет? Надеюсь, его не испортят, как (я считаю) Аллоды своей третьей частью? У нас сейчас (05.01.01) 11:45 (в Казахстане), я тут сонный-пресонный пишу вам эти строки с надеждой, что мою «тьму» (незнание о Варкрафте) пробьёт Ваш «светлый луч знания»! Жду с нетерпением!!! Кстати, читатели и писатели писем! Эти строки вам! Хотелось бы, чтобы вы писали побольше интересных писем (ведь их приятно читать) и оставить свои мнения и споры о том, что лучше, PC или PS? И о своих мнениях об играх! (Точнее, критику-то присылайте, но что-нибудь типа такого, как «Чё это, блин, за фигня? Это чё, блин, отстой, чё ли?» не надо, прошу вас!) Надеюсь, Вы мне, редакция «Страны Игр» пришлёте главный ответ: Туда ли я попал?
Жду. С. Нетерпением. :) Хр-пш...

Антон Климов. (Вышибала, по-прозвищу)
wyshibala2@usa.net

Попал ты, Антон, в «Обратную Связь». То есть, наверное, туда, куда нужно. О WarCraft III мы уже неоднократно писали и — надеюсь, это не очень большой секрет — еще обязательно будем писать. Так что следи за журналом. Как «Аллоды» могут помешать WarCraft III несуществующей третьей частью, я не знаю. Даже, если речь идет о «Проклятых Землях», все равно непонятно. Да, кстати, со второй половиной письма полностью согласен. Антон, будем ждать писем и от тебя.

Привет СИ!!! Пишу вам маленькое письмо и прошу ответить на него обязательно по моему емылу. Насчет журнала все у вас отлично, но я не понял почему в 01(82) за 2001 год на последней странице нарисована обложка журнала, но в интернете совсем другая обложка для следующего номера. Ну а теперь вопросы:

1. Я тут захотел преобрести Ultima Online, но я не знаю какую лучше купить. Подскажите какая из них лучше?
2. Вышла ли Ultima Online 2? И чего в ней будет нового?
3. Чем отличаются PSOne и PlayStation? И что из них лучше?

Так ну все. Извините за ужасное письмо и до свидания.
P.S. Я вам еще обязательно напишу НОРМАЛЬНОЕ письмо.
kyrochkin@nm.ru JONNY

Здравствуйте, Дмитрий!
Вам пишет один из читателей «СИ». Я пишу лично только во второй раз (первый раз я писал Сергею Овчинникову, но в юбилейном 82-ом выпуске не был напечатан его электронный адрес, и я решил написать Вам). Дело в том, что за недавнее время у меня накопилось несколько вопросов, а я просто не знаю у кого спросить, а в Интернете просто не нашёл. Буду Вам очень признателен, если Вы на них ответите:

1. Я купил юбилейный выпуск «СИ» и обнаружил там карточку «Самые фантастические игры». Для чего она нужна?
2. Слышно ли что-нибудь о продолжении моей любимой игры — «Grim Fandango»?
3. Будут ли после RE: Code Veronica делать продолжение этой игры?
4. У меня был и PC, и PSX. Sony я продал, но одной из моих любимых игр там был Broken Sword 1 и 2. Я хотел купить их на пень (я знал, что изначально эти квесты вышли на PC), но нигде нет. Неужели они такие старые, ведь порт появился относительно недавно. Побродил по инетовским магазинам — нигде нет, даже на Amazon'е. А эмулятор (Virtual Game Station) у меня по-страшному глючит, наверное из-за того, что у меня видео — 8Mb. Подскажите, как можно решить эту проблему.
5. Можно ли где-нибудь купить настольные игры AD&D (3rd edition)?

Ещё раз большое спасибо!
С Уважением, Николай aka ZigZag.
P.S.: Не могли бы Вы спросить у других редакторов «СИ», кому из них нравится Grim Fandango.

1. Это не карточка, а стикер (наклейка). Ее, соответственно, можно куда-нибудь наклеить.
2. Нет, не слышно, и мы склонны предполагать, что Lucas Arts такого продолжения в будущем не планирует.
3. Будет. На GameCube будет Resident Evil: Zero, а на PS2, DC и X-box — Resident Evil IV. Будет еще Resident Evil: Code Veronica Complete.
4. Главный редактор предложил следующий выход: поехать в Англию, разыскать там какой-нибудь старый магазин и, соответственно, приобрести желаемое. Стопроцентных успех, разумеется, никто гарантировать не может. Я бы предложил еще чуть-чуть пошуршать по Интернету, наверняка у кого-нибудь сохранились эти игры, которые наверняка можно купить за копейки.
5. Можно — на http://www.amazon.com. Кстати, рекомендуем заглянуть на http://www.3rdedition.org.

ВНИМАНИЕ КОНКУРС!

С этого номера на страницах «Страны Игр» открывается очередной конкурс читательских статей. Мы приглашаем всех, в ком бурлит нереализованный журналистский потенциал, присылать нам свои статьи на адреса <lev@gameland.ru> или <magazine@gameland.ru>. В первых числах апреля, в номере 07 (88) мы подведем итоги первого этапа конкурса и назовем победителей.

УСЛОВИЯ КОНКУРСА

Статьи могут представлять собой обзоры уже вышедших игр (можно не новых), preview по еще не опубликованным, или интервью с разработчиками. Приветствуются стремления авторов, не желающих ограничивать себя одной статьей — в конкурсе участвует каждая из присланных работ. Все без исключения статьи будут опубликованы на компакт-диске журнала. Требований всего два. Первое — к орфографии. Самая интересная и прикольная статья становится абсолютно нечитаемой, если каждое второе слово написано с ошибкой. Воспользуйтесь встроенной в Word функцией «Проверка орфографии» — результат вас приятно удивит. Ну а второе требование — к стилю. Господа, русского языка надо уважать, раз уж вы по ней пишете! Словесные шедевры типа «я ему грю», «нач так» и «че сказл» с высокой долей вероятности закроют своему автору дорогу к заветному призу.

Да, ведь самое главное — это, конечно призы! Их у нас есть. Четверо победителей (1 первое место, 1 второе и 2 третьих) во-первых, получат коробочные версии самых популярных игрушек, выпускаемых отечественными разработчиками, а во-вторых (и я думаю, это намного важнее), будут приглашены для вручения к нам в редакцию, где смогут посмотреть, как делается журнал, познакомиться со своими любимыми авторами и редакторами и сфотографироваться на память.



Если Вы проверяете всех кто входит и выходит из Вашего офиса, то почему бы не узнать хотя бы имя того, кому Вы доверяете всю свою информацию?

Возможно вы не помните, как ваш компьютер появился в офисе.

Ведь компьютер не человек - стандартный ящик, имя которого вы не обязаны знать. Результат такого отношения всегда один - однажды компьютер без видимых причин отказывается работать. Чтобы избежать этого, пользователи все чаще и чаще отдают свое предпочтение компьютерам *Compaq* - имени, которое олицетворяет качество и надежность. Неудивительно, что более 50 миллионов наших компьютеров оправдывают это доверие каждый день.



DeskPro EP

Что скрывается за громким именем?

Современная элементная база — процессоры *Intel® Pentium® III* и *Intel® Celeron™*. Оптимальная конфигурация и привлекательная цена позволили компьютерам *Compaq Deskpro* в 1998 году стать лучшими компьютерами корпоративного класса (по итогам тестов журнала PC Magazine).



DeskPro EN

Легкость модернизации и обслуживания. Конструкция комдьютеров допускает их разборку вплоть о системной платы без использования инструментов и их наращивание в зависимости от ваших постоянно меняющихся потребностей.

Надежная система защиты. Все модели *Deskpro EN* имеют дистанционно запираемый замок, предотвращающий несанкционированный доступ.

Уникальный набор решений интеллектуального управления *Compaq Intelligent Manageability* объединяет средства установки, обеспечения защиты и обнаружения неисправностей компьютеров в сети и экономит до трети средств, затрачиваемых на эксплуатацию системы на протяжении всего срока службы.

Корпус компьютера *Deskpro EP Towerable* приспособлен к установке как в настольном, так и в башенном положении, а корпус *Deskpro EN Space Saver* меньше стандартных на целых 36%.

Лицензионное ПО Windows'95, Windows'98 и Windows NT обеспечивают программную надежность систем *Compaq.*

Все компьютеры Compaq протестированы на соответствие 2000 году.



DeskPro EN SS

http://www.compaq.ru

pentium® III

107066, Москва, Доброслободская, 5
тел.: (095) 267-3038, факс: (095) 265-5192
E-mail: commerce@lanit.ru http://www.commerce.lanit.ru

COMPAQ
Inspiration Technology
компьютеры решают всё


107 FM радио
Станция
2000
V лет
отличный возраст

A HAPPY NEW YEAR & NEW CENTURY 2001



ЯНВАРЬ	ФЕВРАЛЬ	МАРТ	АПРЕЛЬ	МАЙ	ИЮНЬ
1 8 15 22 29	5 12 19 26	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28	4 11 18 25
2 9 16 23 30	6 13 20 27	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29	5 12 19 26
3 10 17 24 31	7 14 21 28	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30	6 13 20 27
4 11 18 25	1 8 15 22	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31	7 14 21 28
5 12 19 26	2 9 16 23	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25	1 8 15 22 29
6 13 20 27	3 10 17 24	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26	2 9 16 23 30
7 14 21 28	4 11 18 25	4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27	3 10 17 24


САФАРИ
БИАТЛОН
www.gameland.ru
СТРАНА
ИГР
NIKITA